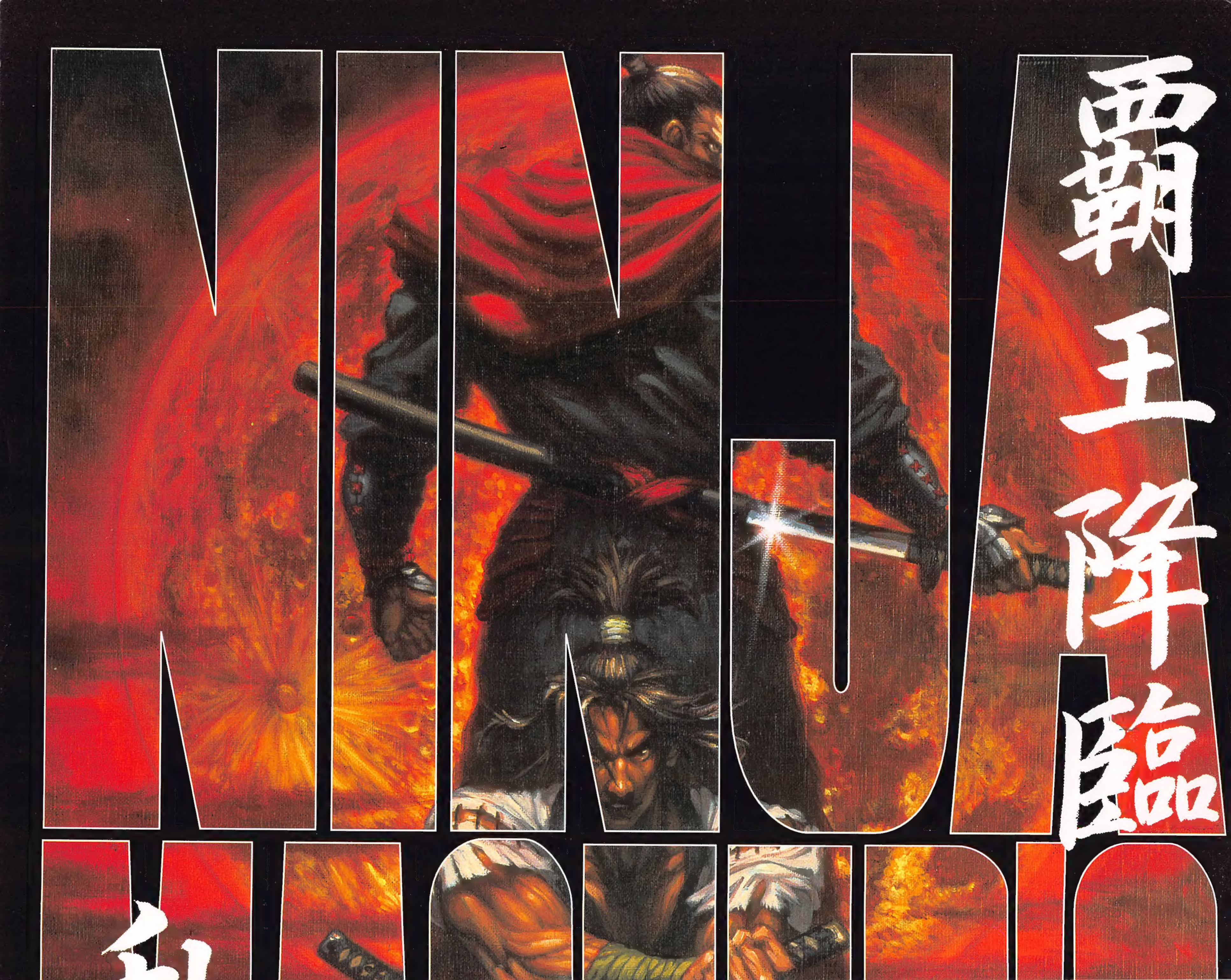
GEIBUN MOOKS No.165 1996年8月20日発行

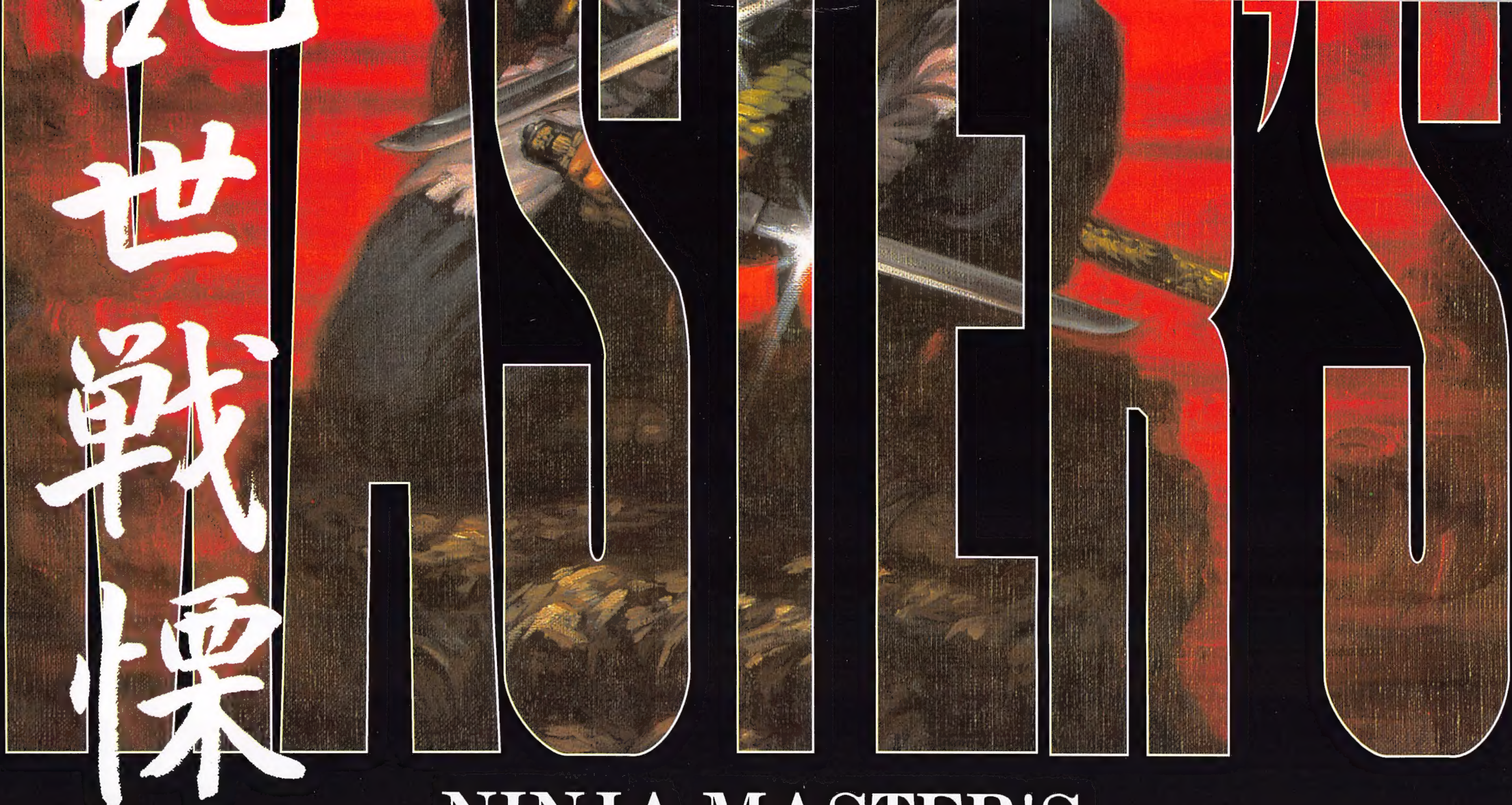
ニンジャマスターズ
～覇王忍法帖～
完全攻略マニュアル



ネオジオフリーク編集部責任編集

¥1,280
(本体¥1,243)


NINJA
霸王降臨



NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～



NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～

CONTENTS
完全攻略マニュアル

GEIBUN MOOKS No.165



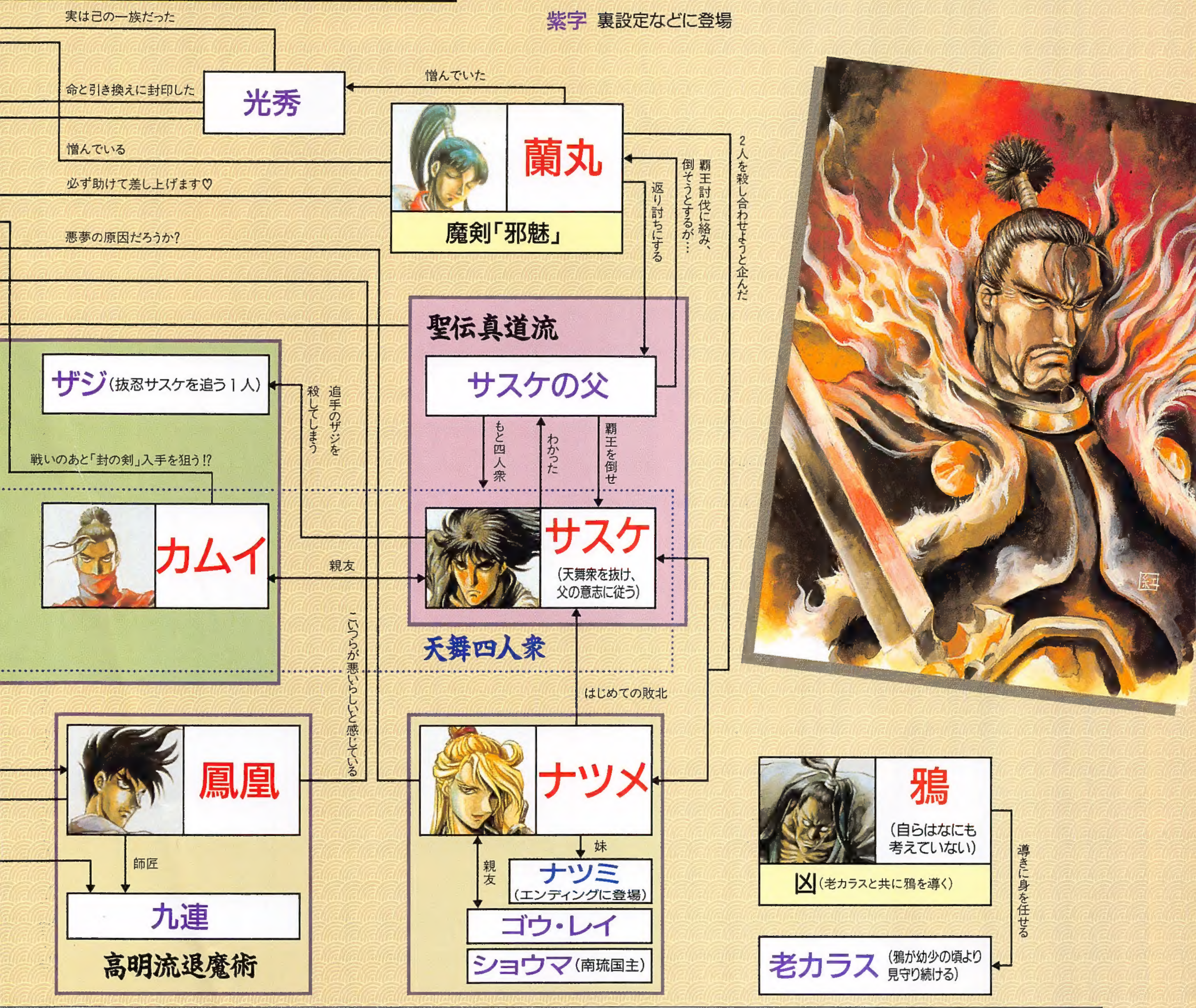


ストーリー
キャラクター相関図
システム解説

キャラクター相関図

赤字 使用キャラクター
青字 ゲーム内に登場
紫字 裏設定などに登場

※この相関図はADKの資料に加え、当編集部が独自に調べた部分も含まれています



NINJA MASTER'S STORY

三百年の時を経て黄金城をめぐる争いは再び…

人の業とは深く、醜いものなのだろうか。

この、我々の生きる日本によく似た島国"時叛宮"の歴史は、ある伝統の城の存在によってその内容が大きく異なっている。

その伝統の城とは、「黄金城」…。戦乱が激しい時に、天空高く蜃気楼のようにその姿を表わす。戦乱が黄金城を呼ぶのか、黄金城の伝説が戦乱を招くのか…。この世の森羅万象を操るといわれるその力を手に入れるために数多くの権力者が争い、また消えていった。

一説には乱世の覇者にその力を与えるためとも、愚かな戦いをあざ笑っているとも言われているが、真実は定かではない。何故ならば、いまだ黄金城の力を手にした者も、黄金城の秘密を知って生きて還った者もいないからだ。

戦国の覇者・滅界覇王信長もまた、黄金城を手に入れるためにこの国を荒らしまわった。

そして彼は、黄金城を護る"己"と呼ばれる一族に目をつける。己の一族は歴史の表舞台に上がることなく、闇の世界で黄金城を手に入れようとする者を葬り続けていた。

信長は己の一族が忍びの世界と深い関わりがあることに気づき、伊我(伊賀)の里を焼き払うなど、暴虐の限りを尽くした末、一族の一人をいぶり出すことに成功した。信長はその家族を人質に、黄金城開封の鍵となる神剣"封の剣"を手に入れる。

だが、いかなる手段によって黄



NINJA MASTE'S

己の一族

三百年前、覇王を黄金城の中に封印するが、現在も「封の剣」奪還の意思を一族の末裔たちに残している。
実は全てのキャラクターに関係があるらしい。

黄金城（封印されている）

三百年前、信長を守っていたが、封印が解かれた瞬間に裏切った

信長（覇王）

封の剣（本来は封印の鍵、今は黄金城の中）

紅衆

霞

霞の父（エンディングに登場）

霞の祖母（紅衆の長）

修行よりも面白そう

やだ

修行せい

覇王を倒せ

封印の力の弱まりを感じている

なぜか気になっている

黄金城ごと盗んでやるぜ

「大気不穏の源は東方にあり」という占い結果が気になっている

天舞衆

全ての忍びの頂点。しかし、覇王討伐など、自分たちの手で世の勢力を変えることは許されない、公正かつ絶対の組織

サガ（天舞衆の長官）

不知火（天舞衆の長）

雲仙

2人とも娘のように感じている

お絹（雲仙勝ちデモの後ろの茶屋の娘）

修行中、世話をした

破門にした

和尚

密かに狙っている

以前助けられた

真影流

雷牙

いい賞金首だ

しつけえ野郎だ

酒代を仕送りする

師匠

ゴエモン（もと閻魔党首、今は一匹狼）

もと手下に解散を宣言する

閻魔党（ゴエモンが育てた孤児の集まり）

天和流陰陽術

天和

女好きとして共通している。全ての女性キャラクターを狙っている

1度、見たことがある

従兄弟

夫婦

ばーさん（故人）

金城の封印が開かれるのかは不明のままであった。

一方、己の一族もこの事態を静観しているはずもなく、すぐさま〝天嶺十人衆〟と呼ばれる精鋭たちを送り込む。光秀の軍勢に紛れた十人衆とその部下は、内部から混乱を起こし覇王に迫る。暗土（安土）城を舞台に、覇王と己の一族との凄惨な戦いが繰り広げられる。

激戦のさなか、蘭丸の犠牲によって黄金城への道が開かれる。だが、まさに黄金城へと導かれる寸前、最後の最後まで信長を守り続けていた光秀の刃が信長の体を貫いた。

…彼もまた、普通の人々に紛れて生きてきた己の一族の血を持つ者だったのだ。

傷つき倒れた覇王の体のみが黄金城へと運ばれていった。後に残った光秀は自らの命と引き換えに新たな封印を施す。そして、天嶺十人衆たち己の追手は、封印の力が弱まった時に備えて、各地に散っていった。

そして、三百年が過ぎた…。封印の力は徐々に薄れ、蘭丸が復活を遂げる。彼は時の権力者たちを影で操り、戦乱を起こして黄金城を呼び出し、己の一族の血によって封印を解くことを目論む。

だが、それに備えた己の末裔たちもまた、覇王復活の気配を感じて行動に移る。

ある者は親から子へ受け継がれた使命を知り、またある者は理由も知らず、ただその体に流れる血の導きによって、覇王の待つ黄金城に向かう。封印を開く「最も強き血」を持つ者を選ぶために、時に蘭丸の策略によって、時に血の力をぶつけあうかのように、末裔たちは戦い続ける。

同じ血を持つ者同士の戦いの中で、ついに蘭丸のもとにたどり着いたその末裔の一人は自らの使命を悟り、覇王との決着をつけるためにあえて封印を解くのであった…。

システム解説編

多彩なシステム群を徹底解析! 使いこなせば天下無敵!!

数々の斬新なシステム それがニンジャマスターズだ

過去のADK作品とはひと味違うシリアスな雰囲気と、他のゲームには見られない多彩で斬新でグレイトなシステムが盛りだくさんの『ニンジャマスターズ』!!

ここでは、そんな『ニンジャマスターズ』の数々のシステムを徹底紹介してみよう!!

基本操作方法

このゲームには、いくつもの必殺技や目新しいシステムが多数存在する。が、まずは基本中の基本となる、操作方法から紹介しよう。キャラクターを動かせなければお話にならないからね。

レバー操作

『ニンジャマスターズ』の基本レバー操作は、一般的な格闘ゲームと同じだ。

レバー前後でキャラクターの移動、上方向に入れればジャンプし、下方向でしゃがむぞ。相手の攻撃をガードするには、レバーを後ろ方向に入れればOK。真後ろなら立ちガード、斜め後ろ下ならしゃがみガードだ。

ちなみに、このゲームには「空中ガード」というものはないぞ。

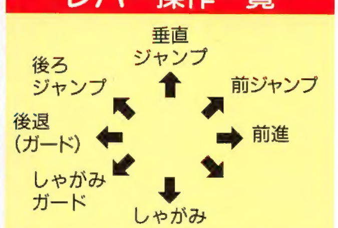


レバーを後ろ方向で攻撃をガード



飛び道具を空中でガード…、なんてワケにはいきません。手堅く食らいます

レバー操作一覧



※このページ以降に掲載しているコマンド類は、キャラクターが右を向いている時のものです。

ボタン操作

ボタン操作に関しては、基本的に同社の『ワールドヒーローズパーフェクト』と同様の配列になっている。

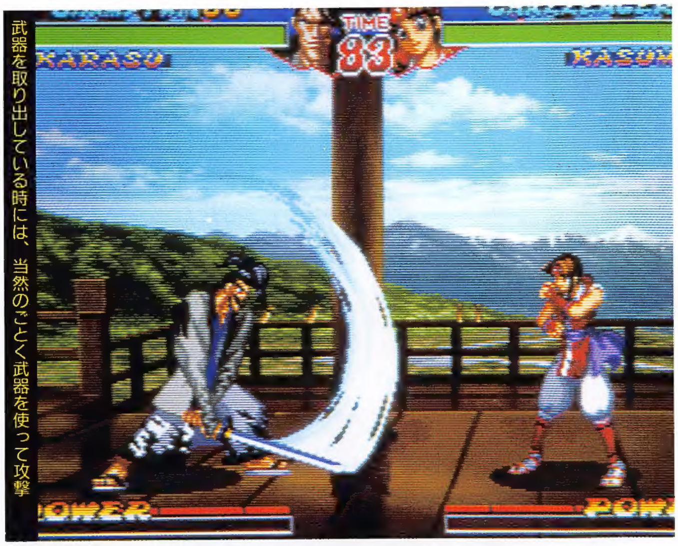
攻撃はAで弱パンチ、Bで強パンチ、CとDで、それぞれ弱キックと強キックを出すことができるぞ。

そのほかに、やや特殊なボタン操作として、BC同時押しによる「スタイルチェンジ」というものがある。この「スタイルチェンジ」をおこなうと、武器を持っている時は武器をしまい（武器収納）、武器をしまっている時には武器を取り出す（武器取り出し）ことができるぞ。

なお、この本の中では便宜上、武器取り出し時のパンチボタンによる攻撃を「弱斬り」「強斬り」、武器収納時のパンチボタンによる攻撃を「弱パンチ」「強パンチ」と表記しているので、攻略のページなどを見る時には注意して欲しい。

ボタン操作一覧

- **A**…弱パンチ（弱斬り）
- **B**…強パンチ（強斬り）
- **C**…弱キック
- **D**…強キック
- **BC**…スタイルチェンジ



武器を取り出している時には、当然のごとく武器を使って攻撃



このように武器の収納、取り出しに攻撃判定のあるキャラもいるぞ



武器を収納、または落としていると、素手による攻撃だ

ダッシュ／バックステップ

ネオジオ格闘ゲームでも定番となった感じのある「ダッシュ／バックステップ」だが、もちろんこのゲームでも採用されているぞ。

やりかたは、レバーを素早く前に2回入れればダッシュを、後ろに素早く2回入力すればバックステップをすることができる。

『ニンジャマスターズ』におけるダッシュ／バックステップの効果は、一定の距離を素早く走るタイプのもので、ダッシュしはじめてしまうと、決まった距離を進み終わるか、何か技を出すまでは止まることはできない。

そして、ダッシュ中はガードができなくなってしまい、ダッシュ終了時にもわずかにスキができてしまう。一応、バックステップにはオマケ程度の無敵時間がついているのだが、それを利用して飛び道具をかわしたり、といった戦法はとれない（コマンドの関係上、立ちガードになってしまうため）。

以上のような性質から考えて、このゲームのダッシュ／バックステップは、素早く移動しながら攻めたり、遠距離戦での間合いを調節するための手段というのが、おもな使い道となるだろう。



基本的には、素早く移動するだけ。過信はできない

※画面写真は、ＭＶＳ版とＲＯＭカセット版を使用しています。９月発売予定のＣＤ版では、若干の変更がなされる可能性があります。

スタイルチェンジ

ボタン操作のところでも少し説明したが、全キャラ共通の操作として、「スタイルチェンジ」というものがある。

武器を持った状態でBC同時押しすれば、武器を収納したり取り出したりできるのだが、このスタイルチェンジ中にも攻撃力のあるキャラもいるぞ（サスケ、鴉など）。スタイルチェンジにはキャンセルもかかるので、必殺技につなげることもできるのだ。

スタイルチェンジをおこなった時のおもな攻撃の変化は、武器を持っていればリーチが伸びて攻撃力が増し、武器収納時はスキが小さく、相手に与える気絶ダメージが大きくなる（あくまで例だけど）。

ちなみにこのスタイルチェンジ、当然のことながら武器を落としている時にはできない。武器取り出し状態で気絶したり、武器を飛ばす技を使ったあとは、そのラウンド中は武器を拾うまで素手状態なのだ。武器を拾う時は、武器の上に重なってレバー↓＋BC同時押しだ。



武器を拾う技がある奴も…



スタイルチェンジ中に攻撃判定があれば、このように…



武器収納キャンセル必殺技、なんてことも可能

後転起き上がり

読んで字のごとく、後ろに転がりながら起き上がるシステムで、当然のことながら、自分がダウンしたあとにしか出すことができない。

コマンドは、「ダウン中にレバーを後ろ＋ボタンいずれか押しっぱなし」。確実に出すコツとしては、ダウン後すぐにコマンドを入力するといい。起き上がる寸前にコマンドを入れても、後転してくれないからだ。

後転起き上がりのコマンドは信長をのぞく全キャラ共通だが、キャラによって転がる移動速度、移動距離が違う。ちなみに信長は、ダウン中にレバー↑＋ボタンどれかで、上昇中のみ無敵状態の垂直ジャンプで起き上がる。

この後転起き上がり、転がり中に無敵を利用して相手の攻撃や投げをかわしたり、相手との距離を離せるというメリットもあるのだが、デメリットもある。まず、後転が終わった直後に少しスキがあるために、飛び道具を重ねられたり、相手に読まれていると非常に危険。さらに画面端だと後転するスペースがないため、その場でコロコロ回ってしまうのだ（当たり前）。

これらのことから、状況をうまくつかんで「ここぞ！」という時に使うといいぞ。



転んだら、すぐにレバー←＋ボタンの入力で



後転起き上がりができる。たまに使うと吉



信長だけは、レバー上とボタンで無敵ジャンプ。下降中に技が出るぞ

通常投げ／コマンド投げ

今や格闘ゲームには欠かせない感のある「投げ技」だが、「ニンジャマスターズ」における投げは、少々ほかのゲームと趣が異なっている。

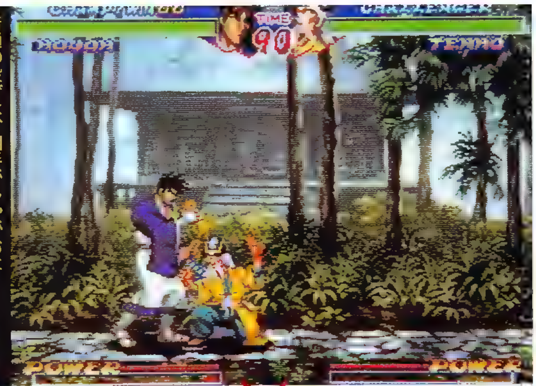
まずは「通常投げ」だが、これは、相手の近くでレバー前＋B（一部のキャラはDでも可）で、立っている相手のみを投げることができる。しゃがんだ相手を投げられないという欠点はあるのだが、投げ空振りポーズなどはなく、相手がしゃがんでいると強攻撃に化けるだけなので、それほど重大な欠点というほどのものではないんだけどね。

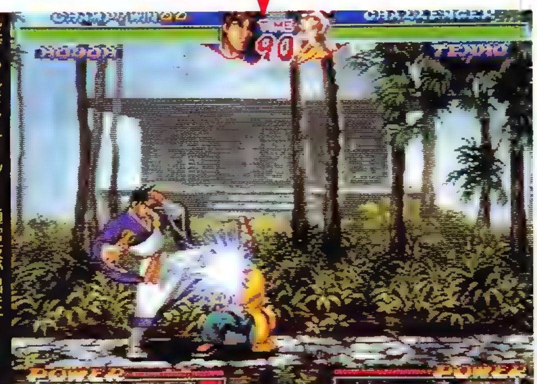
次に「コマンド投げ」。これは、相手の近くで特定のコマンド（キャラによって違う）を入力することで、相手の立ち、しゃがみに関わらず投げることができる。使い方としては、相手のラッシュの合間に狙ったり、起き上がりに技を重ねられた時に反撃するといった感じだ。

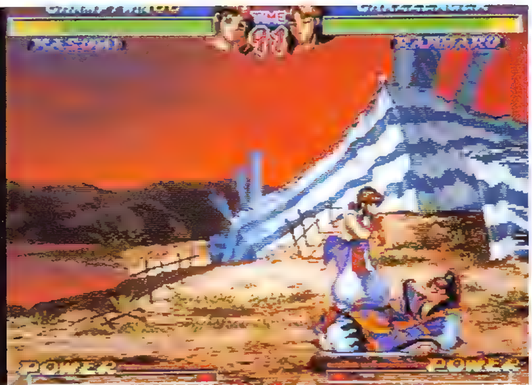
このコマンド投げ、コマンドのボタン部分は「ボタン離し」でも出すことが可能。例えば、起き上がり時などには、コマンド→ガード方向→ボタン離し、と入力すると、投げに失敗しても通常技が暴発せずにガードになるので便利だ。

また、一部のキャラは「空中投げ」も可能。こちらは空中で相手の近くでレバー真上以外＋Bだ。

キャラによっては、しゃがんだ相手のみ投げることができる「しゃがみ投げ」などもあるが、くわしくは各キャラの攻略ページを参照。


普通の投げは、相手がしゃがむと…


投げられましぇ～ん！　通常技が出ます


コマンド投げはおもに…


起き上がりや相手の連係への反撃用ナリ

中段攻撃

「ワールドヒーローズパーフェクト」あたりでもおなじみの、相手のしゃがみガードを崩す攻撃、それが「中段攻撃」だ。

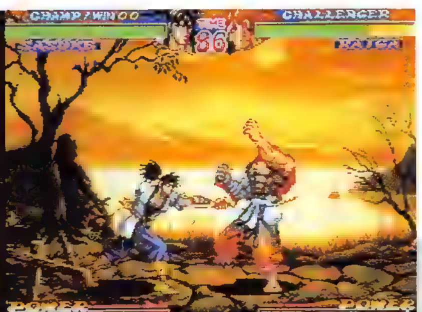
「ニンジャマスターズ」における中段攻撃は、基本的にレバー前＋弱攻撃（A or C。キャラによって変化する場合あり）で出すことができる。各キャラ最低でも一つは持っているぞ。

当然のように相手はしゃがみガードをすることができず、しかもしゃがんで食らってしまうと「よろけ」の効果までついているのだ（例外としてのけ反るだけの技もあるが）。

この「よろけ」だが、よろけ最中にレバーをガチャガチャ動かし、ボタンを連打すれば、ある程度までは回復できる。が、続けて素早い攻撃を出されると、まず回避不能。しゃがみガードしていれば安全、というワケにはいかないのだ。

中段攻撃は、しゃがみガード中以外にも、単なるしゃがみ食らいでもよろけてしまう。例を挙げると、しゃがみ状態で攻撃を食らったあと、そこから中段攻撃につながるNINJAコンボを出されると、連続で食らったうえによろけてしまうのだ。逆に、連続技を狙う側がうまく利用すれば、通常より大きなダメージを与えることもできるというわけ。

ちなみに、しゃがみ攻撃の最中にカウンターで中段攻撃を食らってしまうと少し浮いてしまう。この時は、着地まで食らい判定が残っているので、これまたピンチなのだ。


しゃがんでいると、よろけて無防備


相手の中段攻撃を食らった時に…


しゃがみカウンターだと、何と浮いてしまう

スプレンディッドコンビネーション

「ニンジャマスターズ」のウリのひとつでもある、壮快感タップリの攻撃システム、それが「スプレンディッドコンビネーション」だ！　ちなみに、非常に名前が長いので、以後「NINJAコンボ」と略すことにする。

このNINJAコンボ、基本的にはボタンの組み合わせによる通常技の連続攻撃で、適当にいろんなボタンを連打しているだけでも結構出てくれる。技のモーションに青い残像がつくのが、NINJAコンボ発動の合図なのだ。

NINJAコンボには「弱→強しかつながらない」などの制約がなく、とにかくボタン押す順番さえ正しければ、強攻撃だろうが投げだろうが武器取り出しだろうが投げだろうが、つながる時はつながるようになっているというわけだ（つながっていなくても残像がつく場合もあり）。

NINJAコンボ自体、攻める時の手段としては非常に有効で、連続技に組み込んで大ダメージを狙うもよし、相手に2択を迫る（NINJAコンボ中には中段攻撃や下段攻撃もまじっているため）のもよし、とにかくガンガン攻めて壮快感にひたることのできる、気持ちのいいシステムなのである。

このNINJAコンボには、隠し要素の『闇コンボ』というものもあるのだが、くわしくは次の『超力ゲージ』の所を参照してくれい。ちなみに88ページ以降にあるNINJAコンボ分岐表を見れば、どの技からどの技につながるかがバッチリ分かるので、参考にして欲しい。



近距離立ち攻撃などの、決まった技からスタートして…



残像がついた連続技をブチ込む！　壮快ナリ

NINJAコンボのなかには、打撃から…





投げにつないだりもするぞ！　組合せは非常に多彩だ

超力ゲージ

画面の最下段にある短いゲージ、これが「超力ゲージ」と呼ばれるもので、『ニンジャマスターズ』ならではの、重要なシステムなのだ。

この超力ゲージは、相手に攻撃をヒットさせる（ガードでもいいが、当たった時の方が多く増える）とだんだん増えていき、ゲージのたまり具合によって、さまざまな攻撃を繰り出すことができるようになるのだ。

NINJAコンボや瞬殺烈火などの多段攻撃を当てれば（ガードでも可）、モリモリたまって準備OKだー

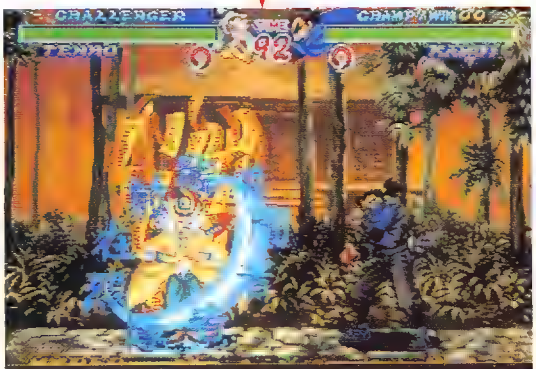
超烈火モード

まず一つ目だが、ゲージが満タン（MAX）までたまっている時、ABC同時押しで「真息吹」というものを発生させることができるようになる。この真息吹を使用した瞬間は、一瞬だけ無敵状態になることができる。しかも気絶値もリセットされるぞ。

そして、使用後は「超烈火モード」と呼ばれる状態に入り、攻撃力がアップするほか、一度だけ、4種類の超技（MAX超力必殺、真超力、闇超力、闇コンボ）のうちのどれかを出すことが可能になる！

超烈火モードは一定時間で解除されてしまうが、超烈火モード中は非常に強力な攻撃で相手を圧倒することもできる。これは使うしかないぞ！


一瞬無敵で、攻撃判定もある真息吹から…


超烈火モードに突入！　すべての技が1回だけ出せるぞ！

真必殺

次に「真必殺」と呼ばれる、必殺技のパワーアップバージョンが使えるようになる。これはゲージMAX時に、パンチボタンの必殺技ならAB同時押し、キックボタンの必殺技ならCD同時押しで出すことができるぞ。つまり、ゲージがたまっているときは、必殺技が3段階になるのだ。

この真必殺、BD同時押しといった、特殊なコマンドの必殺技では使うことができない。しかし、何回使ってもゲージはなくならないので、一度たまってしまえば、真息吹などでゲージを消費しない限り思う存分使うことができる。ドンドン使え!!


左が真必殺。右の必殺技より判定が大きいぞ


飛び道具などは、飛行速度がアップするぞイ

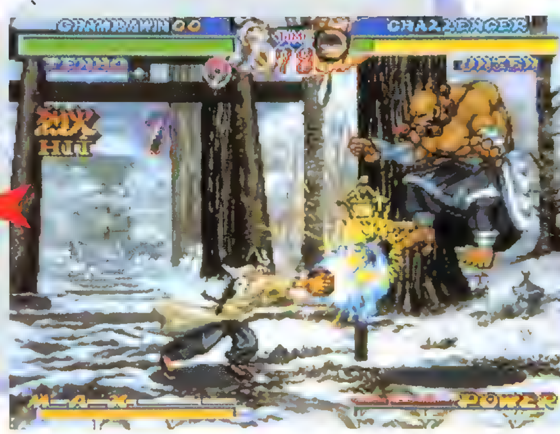
超力必殺

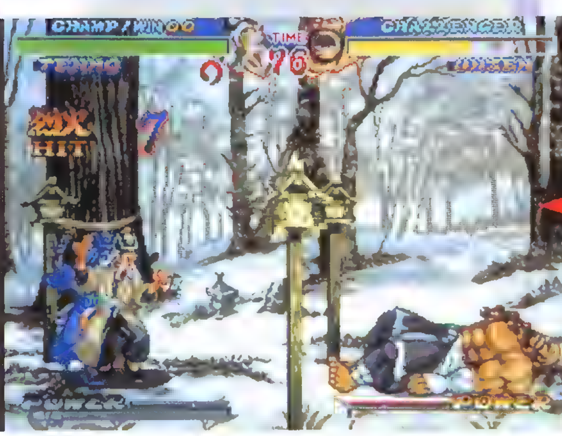
そして「超力必殺」という必殺技にも、ゲージが深く関係している。

この超力必殺は、ゲージがゼロからMAXまでの"たまり具合"によって、最高4段階（見た目には3段階）に変化するのだ。おもに変化するのは、見た目（エフェクトの大きさ）、威力、そして射程距離などだ。

ゲージがゼロの状態で使うと、見た目も弱々しいし、威力も低い技しか出ないのだが、ゲージMAX時だと、超必殺技並の威力を持つ必殺技になるのだ！

ただし、この超力必殺も、イイことばかりではない。ゲージMAXで使用すると、自動的にゲージを消費してしまうのだ。ゲージMAX時は「ここぞ！」という時に使うのが吉。


連続技に組み込むと超強力なゲージMAX超力必殺


が、強力な反面、ゲージがなくなってしまうさ！



これまた強力な真超力！　超烈火モード中なら体力は関係ナシ！

真超力

「真超力」は、いわゆる超必殺技にあたる必殺技で、普段は体力が4分の1以下の時（赤い時）にしか出せないが、超烈火モード中ならば、一度だけ体力に関係なく出せる。もちろん威力も高いぞ。

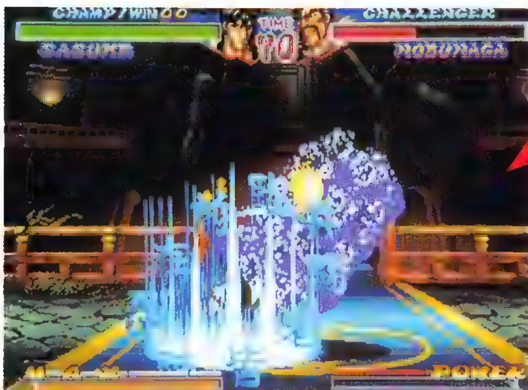
闇超力

「闇超力」は、隠し真超力ともいえる技。通常は超力ゲージMAXで、しかも相手の体力が4分の1以下の時だけ出せる。もちろん、超烈火モード中なら1回だけ条件ナシで出せるぞ。

この闇超力もゲージを消費する代わりに、与えるダメージも大きいぞ。



梵字（ぼんじ）がキャラをつつむエフェクトがあり…



闇超力が発動！　威力はご想像通り、超強力

闇コンボ

最後にNINJAコンボでも少し触れた「闇コンボ」。これはNINJAコンボの超技バージョンともいえる技。超力ゲージMAX時か超烈火モード中に、特定のコマンドを入力すると出るぞ。

これも超力ゲージを消費してしまうが、その分威力も高く、見た目も格好いいぞ！



通常技の連続攻撃から、ド派手なコンビネーションへ！　グレイトなり

必殺技と超力ゲージ対応表

出せる技＼条件	通常時	ゲージMAX	自分の体力が4分の1以下	超烈火モード中
真必殺	×	何度でも出せる	×	時間内なら何度でも出せる
超力必殺	ゲージにより変化（LV1～3）	LV4 ゲージ消費	ゲージにより変化	LV4 超烈火モード終了
真超力	×	×	何度でも出せる 超烈火モード中はゲージ消費	出せる 超烈火モード終了
闇コンボ	×	出せる ゲージ消費	×	出せる 超烈火モード終了
闇超力	×	相手の体力4分の1以下の時は出せる	×	出せる 超烈火モード終了

タイムアタック

最近の格闘ゲームの流行かどうかは知らないが、このゲームでも得点ではなく、クリア時間を競う「タイムアタック制」を採用している。

このタイムアタックには隠し要素があり、あるコマンドを入力することで、「超タイムアタック」というモードに入ることができる。超タイムアタックのコマンドは以下の通り。

①プレイヤーセレクト画面で、まずカムイにカーソルを合わせる。
②下図の通りの順番で、カーソルを移動させる。
③カーソルが一周し、再びカムイに合ったところで、CD同時押し。
④キャラクターの名前の部分が紫に変わったら成功。好きなキャラを選ぼう。

このモード（通称：紫モード）でのプレイ時は、CPUから2本先取する以外に、パーフェクト勝ち（圧勝）することでも次のステージに進めるようになる。つまり、パーフェクトで勝てれば大幅な時間短縮ができるのだ！

ちなみにこのコマンドは、MVSとROMカセットで共通。ゲームセンターでも家でもできるぞ。





キャラの名前の色に注目。普段は赤だけど…



紫に変化するぞ。これが超タイムアタックモードですじゃ

ボスキャラ使用コマンド

対CPU戦において、プレイヤーキャラをすべて倒すと出現する2人のボスキャラ、「信長」と「蘭丸」。さすがにボスというだけあって、パターンを知らないで闘うと、アッサリ倒されてしまうことがあるほど強いキャラだ。その2人のボスキャラ、基本的には全ハードでプレイヤーキャラとして使用可能だ。ごぞんじの人がほとんどとは思うが、一応ここで使用コマンドを紹介することにしよう。

このボスキャラ使用コマンドも、MVSとROMカセットで共通。まぁ当然といえば当然だけどね。



やっぱり使える、信長&蘭丸！ うひょ



さんざん苦しめてくれた2人で、対戦&対CPU戦できるぞー！

1P側

キャラ選択画面でカムイに合わせ、←↓←↑←↓←↑→↓→↑、C+D

2P側

キャラ選択画面でサスケに合わせ、→↓→↑→↓→↑←↓←↑、C+D



キャラクター解析＆攻略

・プロフィール　・通常技＆必殺技グラフィック　・通常技キャンセル／非キャンセル区分　・必殺技攻撃発生時間＆硬直時間　・全技ダメージ値＆気絶値　・基本性能　・基本戦法　・対CPU戦攻略　・連続技　・項目別性能評価　・NINJAコンボ解説　・対人戦ワンポイント攻略

NINJAコンボ分岐表

お得情報

特殊技

























サスケ

聖伝白龍叉介

年齢：21歳
流派：聖伝真道流
身長：175cm
体重：63kg
舞台：仏隠しの滝
武器：真道流二刀小太刀
"真阿" "真吽"

苛酷な忍びの修業を通常の半分の期間で習得した凄腕で、時叛宮の忍びの流派の頂点に位置する"天舞四人衆"の一人であった。
父の遺志で覇王と戦う決意をし、仲間を巻き込まぬためにあえて抜け忍となる。

必殺技













技　名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
瞬殺烈火				
飛蒼拳（弱）	上段	28・10	12／54・1／1	2／15／24 無敵19
飛蒼拳（強）・旋	上段	21＋9	1／1 1発につき	2／19／25 無敵3
飛蒼拳（強）・空	上段	4＋3	1／1 1発につき	2／24／27
飛蒼拳（強）・烈	上段	4＋3	1／1 1発につき	4／23／25
飛蒼拳（真）・旋	上段	4+8+19	1／1 1発につき	2／23／28 無敵9
飛蒼拳（真）・空	上段	4＋4	1／1 1発につき	2／27／28
飛蒼拳（真）・烈	上段	4+4+9	1／1 1発につき	4／26／29
超力必殺				
神撃破 LV1	上段	16	16／16	18／11／11
神撃破 LV2	上段	28	16／16	18／11／11
神撃破 LV3	上段	40	16／16	17~38／23／11
神撃破 LV4	上段	62	16／16	17~38／26／11

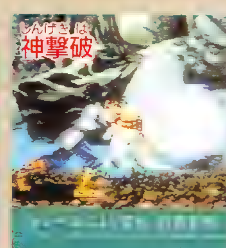
闇超力



真超力

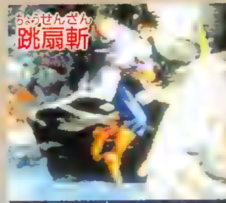
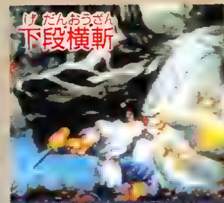
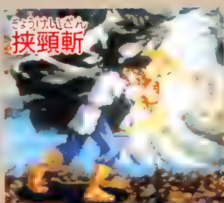
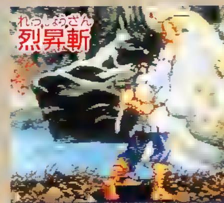
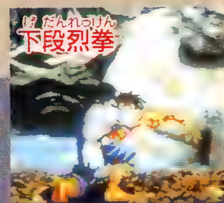
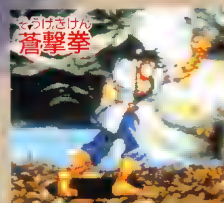
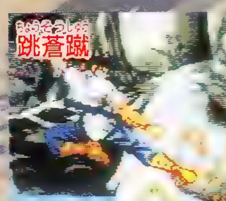


超力必殺



※データの見方：キャラクター紹介ページの写真についているデータは、左上が攻撃部位、右上が与えるダメージ値、左下が与える気絶値、右下が攻撃前のスキ／攻撃持続時間／攻撃後のスキとなっています。

通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	 横斬 上段 D 10 気絶値 12／12 ○	 横斬 上段 D 10 気絶値 12／12 ○	 跳扇斬 中段 D 13 気絶値 16／16 ×	 跳扇斬 中段 D 13 気絶値 16／16 ×	 下段横斬 上段 D 10 気絶値 8／8 ○
武器有強パンチ	 挟頸斬 上段 D 24 気絶値 24／32 ○	 横裂斬 上段 D 24 気絶値 28／28 ×	 跳裂斬 中段 D 27 気絶値 28／28 ○	 跳双突 中段 D 27 気絶値 32／48 ○	 烈昇斬 上段 D 27 気絶値 20／12 ○
武器無弱パンチ	 烈拳 上段 D 4 気絶値 16／16 ○	 烈拳 上段 D 4 気絶値 16／16 ○	 跳烈拳 中段 D 10 気絶値 24／24 ×	 跳烈拳 中段 D 10 気絶値 24／24 ×	 下段烈拳 上段 D 4 気絶値 12／12 ○
武器無強パンチ	 蒼昇拳 上段 D 19 気絶値 64／48 ○	 烈蒼拳 上段 D 19 気絶値 56／56 ×	 跳蒼掌 中段 D 21 気絶値 40／24 ○	 跳蒼打 中段 D 21 気絶値 40／24 ○	 蒼撃拳 上段 D 21 気絶値 36／28 ○
弱キック	 地膝撃 上段 D 9 気絶値 20／24 ○	 烈脚 上段 D 10 気絶値 12／16 ×	 跳烈脚 中段 D 12 気絶値 24／24 ×	 跳膝撃 中段 D 12 気絶値 24／24 ×	 下段烈脚 下段 D 7 気絶値 8／12 ○
強キック	 蒼旋脚 上段 D 24 気絶値 53／53 ×	 蒼撃脚 上段 D 24 気絶値 40／40 ×	 跳蒼脚 中段 D 24 気絶値 40／24 ○	 跳蒼蹴 中段 D 22 気絶値 40／24 ○	 蒼双脚 下段 D 25 気絶値 28／36 ○

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

サスケ　攻略／ジェイケイ



使いやすい必殺技と2択攻撃で攻めろ!!

通常技

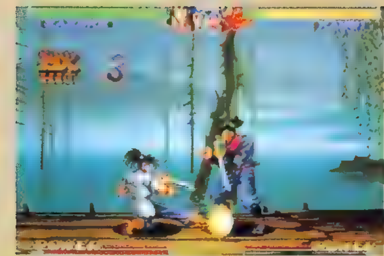
まずは使いやすい通常技の解説から。しゃがみ弱キックは連打が可能でスキがなく、攻めのつなぎに使う技に適している。ヒットしたら連続技を決め、ガードされたらほかの技に連係させていこう。

しゃがみ強キックはダウンを奪える足払いなのだが、見た目よりリーチが短いうえスキが大きい。相手が技を空振りしたところを狙ったり、連係の最後に使うようにしよう。当てたらキャンセルで飛蒼月を出していくのが基本だ。

この2つの技は下段攻撃なので、中段攻撃との使い分けも有効。近距離では弱キック、中距離では強キックを使おう。

遠距離の立ちキックも結構使っていける。弱キックはスキが小さめでリーチもそこそこ。少しずつ前に歩きながら1～3発ほど当てたあと、ほかの技に連係させるといった使い方が有効だ。

強キックの方はリーチが長く、地上戦での牽制に使える。相手が接近しようとしたところに置いておく感じで出すといい。スキが大きいので、多用して空振らないように注意。



接近時はしゃがみ弱キック。下段なので2択にも使えるぞ



跳び込むときは裏回りを狙える強キックを使おう

特殊技

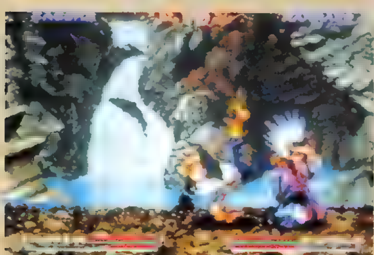
特殊技では、➡Aの中段攻撃と蒼転輪が使える。

➡Aはもちろん下段攻撃との2択に使う。よろけた相手への追い討ちだが、➡Aを当てた間合いが近い場合はダッシュで接近して連続技、遠い場合はダッシュ直後の蒼転輪↓弱飛蒼月（サスケ、雷牙には入らない）がいい。

蒼転輪は遠距離からの奇襲にも使っていける。ガードされても反撃されるほどのスキはないので、続けて飛蒼拳を出せば反撃を潰すことができるぞ。飛蒼拳を警戒してガードを固めるようなら一歩踏み込んでコマンド投げだ。



近距離でよろけさせたら連続技のチャンス! 見逃すな!



このあとどう出るか? 意表を突いて前方ジャンプもいい

特殊技表

●投げ

蒼烈陣（そうれつじん）　武　素　素
➡＋B

蒼影陣（そうえいじん）　武　素　素
➡＋D

●コマンド投げ

斬空爆蒼陣（ざんくうばくそうじん）　武　素　素
➡↘⬇↙⬅＋D

●中段攻撃

壁掌撃（へきしょうげき）　素　素
➡＋A

壁掌斬（へきしょうざん）　武
➡＋A

破肘撃（はちゅうげき）　素　素
➡＋B

蛇破斬（じゃはざん）　武
➡＋B

●三角跳び

壁蹴（かべけり）　武　素　素
画面端でジャンプ中レバー逆

●特殊技

蒼転輪（そうてんりん）　武　素　素
ダッシュ中　↘＋D

弧月（こげつ）　武　素　素
↙↙＋D

蒼烈（そうれつ）　武　素　素
BC（立ち、しゃがみ共通）

キャラ性能評価

スピード

見た目は貧乏くさいが、一応忍者ということで、前後のダッシュはそこそこ速い。蒼空脚・烈や蒼転輪を使って奇襲を仕掛けることもできる。

また、キャンセル武器収納を利用した攻めは結構トリッキー。Bぐらいが適当だろう。

リーチ

リーチに関しても、普通かやや優れている程度。遠距離立ち強キックは結構長いが、しゃがみ強キックは見た目よりも短く、遠距離立ち弱キックも普通かな、という感じだ。武器を使ってもそれほどリーチが伸びないし。

攻撃力

単発の攻撃力は並程度で、通常狙っていける連続技もイマイチ。ただ、対空技の飛蒼拳が瞬殺烈火に対応しており、真超力を組み込んだ連続技で一発逆転も可能。また、武器取り出し&収納を使った連続技は強烈!

使いやすさ

飛び道具のスキが大きく、ほかのゲームの主人公と同じ感覚で使うのは無理があるが、おなじみのコマンドで出せる無敵技は強力なので、扱いやすい方だろう。蒼空脚・烈での奇襲～2択と、飛蒼拳での迎撃を中心に闘うべし。

武器依存度

使える通常技は蹴り技が多く、必殺技はすべて素手で使用可能。ただ、武器があるとNINJAコンボを決めやすく（届きやすく、しゃがみに当たりやすい）、スタイルチェンジを使った攻めも可能。武器は持っておいた方がいい。

総合

無敵技と裏回りに使えるジャンプ攻撃を持っていて、2択からの連続技もまあまあ強い。かなり闘える方だ。ただ、リーチの長さや飛び道具のスキなどがイマイチ中途半端なので、地上戦で押さえ込まれるとややつらいか。

※技性能解説にある〝キャラ性能評価〟は、編集部調べによるものです。
項目はそれぞれA～Eの5段階に分かれており、Aに近いほど優秀です。

※このページ以降にある技コマンド表の武、素、素は、武が武器取り出し状態を、素が武器収納状態を、素は武器落し状態をあらわしています。

必殺技

飛蒼月は、撃ったのを見てから跳び込み攻撃が間に合うほどスキが大きい。単発での多用は控え、キャンセルからを中心に使うように。

蒼空脚・旋は連続技用。しゃがみ弱キック連発からキャンセルでつながるのが利点だ。

蒼空脚・烈はスピードが速く、奇襲技として使っていくと有効。攻撃時間が限られていて、高い位置で出すと地上の相手に当たりにくい（特にスピードの遅い弱）。昇り、もしくは降り際で、強か真で出すようにしよう。

めり込むように当てなければ、ガードされても反撃を受けないのも利点。飛蒼拳で反撃を潰す、前方ジャンプして裏回りを狙う、ひとまずガードして様子を見る、などを使い分けて攻めることが可能だ。

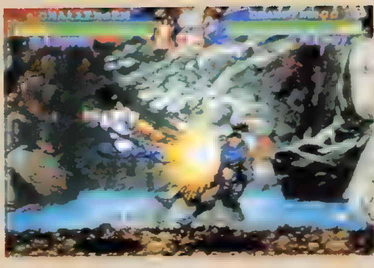
飛蒼拳は出はじめに無敵時間があり、対空やカウンター技として強力。瞬殺烈火対応技でもあるが、強か真で出さないと発動しないので注意。

弱、強、真の違いを見てみると、弱はダメージが小さいが気絶値は大きい（引きつけて当てた場合）。強と真は、瞬殺烈火につながりダメージが大きい。半面、気絶値は皆無に等しい。好みで使い分けるといい。ちなみに、無敵時間は弱→真→強の順に長い。

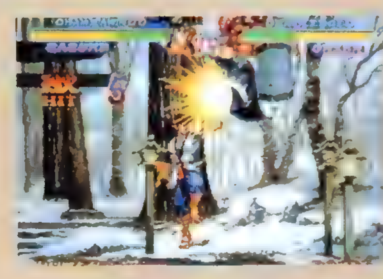
神撃破は相手の起き上がりに先端を重ねておくぐらい。



飛び道具を垂直ジャンプでよけたと思わせて…



近づいてきた相手に蒼空脚ー使える技だ



対空瞬殺烈火は大抵5ヒットだが、威力は充分にあるぞ

真超力

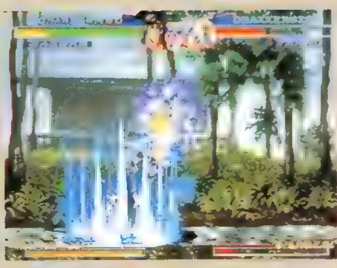
疾風烈神撃はキャンセルで出せれば連続技になり、威力も非常に大きい。→↘↓↙←+ボタンで通常技（NINJAコンボ）を出し、キャンセル←↙↓↘→+ACと入力すると出しやすいぞ。しゃがみ技から出すなら、最初を→↘↓↙+ボタンにすればOKだ。



キャンセルで出せれば大きな戦力になる。練習するしか

闇超力

蒼神粉砕爆は、対空技として使えなくもないが、出るのが遅いので完全先読みで出さないと間に合わない。無理して狙う必要はないだろう。



一応なる程度の対空技。判定は強いんだけど、出の早さが…

NINJAコンボ解説

サスケは、NINJAコンボよりも通常技や特殊技を使って攻めることが多いので、連続技に使える組み合わせを覚えておけば充分。闇コンボもダメージ的に連続技と大差ないので、使わずにゲージを取っておいたほうがお得だ。

おすすめの組み合わせはA、B、B、↓B。素手、武器で共通だ。4発目にキャンセルをかけて必殺技につないでいこう（詳しくは連続技の項を参照のこと）。これが難しければ、A、B、B、B、Dにすればお手軽にダメージを与えることができる。

また、しゃがんだ相手にも空振りしにくい近距離B、C、↓Bも覚えておくといい。注意点は、当てたあと間合いが開いてしまうこと。飛蒼月か神撃破、もしくは疾風烈神撃につなぐように。

これらのNINJAコンボをガードされた場合は、キャンセルでスキの小さい武器収納を出して硬直を減らし、そのあとさらに攻めていくといった戦法も取れるぞ。



サスケの基本コンボ。出の早い立ち弱斬りから…



ここまでつなぎ、さらにキャンセル必殺技を叩き込め！



お手軽さを求めるならこれ。A～B連打～Dで出せるのだ

必殺技表

飛蒼月（ひそうげつ）	↓↘→+パンチ	武 素 素
飛蒼拳（ひそうけん）	→↓↘+パンチ	武 素 素
蒼空脚・旋（そうくうきゃく・せん）	↓↙←+キック	武 素 素
蒼空脚・烈（そうくうきゃく・れつ）	ジャンプ中　↓↙←+キック	武 素 素
●超力必殺		
神撃破（しんげきは）	→←↙↓↘→+AB	武 素 素
●真超力		
疾風烈神撃（しっぷうれっしんげき）	→↘↓↙←↓↘→+AC	武 素 素
●瞬殺烈火		
飛蒼拳（ひそうけん）		武 素 素
旋（せん）	→↓↘+BorAB	
空（くう）	↓↘→+BorAB	
烈（れつ）	↓↘→+BorAB	
●闇超力		
蒼神粉砕爆（そうしんふんさいばく）	↓↓↙←→+AB	素 素
●闇コンボ		
四門殺・逆鱗（しもんさつ・げきりん）	A—B—B—B—→B	武 素 素

対CPU戦攻略

飛蒼拳・瞬殺烈火でモリモリ減らせるぞ!

基本戦法

まず、基本となる戦法を4つほど解説していこう。

戦法①…ジャンプ強キックで跳び込みまくり、ヒットしたら着地後A、B、B、↓B↓キャンセル強飛蒼拳・瞬殺烈火（難しければA、B、B、B、Dでもいい）につなぐ。ガードされたら1発目のAでやめて再び跳び込んでいこう。

ちなみに、CPU戦では常に武器を持っていた方がいい。

戦法②…間合いを離して弱飛蒼月を連発し、跳び込んできたら対空技で迎撃する。対空技は、近ければ弱飛蒼拳、遠ければ遠距離立ち強斬りだ。後者は、先端を当てないと相討ちになってしまうので、間合いを調節して出すように。

迎撃後は起き上がりに飛蒼拳を重ね、再び弱飛蒼拳を連発していこう。

戦法③…相手の起き上がりに密着して➡+Aの中段攻撃を重ねたあと、強飛蒼拳・瞬殺烈火で反撃を潰す。コツは飛蒼拳を出すタイミングで、➡+Aの硬直が解けた直後ではなく、一瞬遅らせて出すようにすることだ。

戦法④…前方ジャンプ弱キックを昇りで出してガードさせ、着地後ズンズン前進、相手のガード硬直が解けた直後を狙ってコマンド投げを決める。最初は一端間合いを離し、相手が歩いてきたところに跳び込むといい。あとは起き上がりに跳び込めばOK。

↓戦法②。立ち強斬りは先端を当てること



↓戦法③。瞬殺烈火でメリメリ減らせ!







戦法④。弱キック出しっぱなしで跳び込み…



コマンド投げでポイッ。これの繰り返しだ

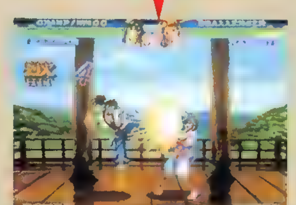
連続技

●しゃがみ弱キック×3→キャンセル蒼空脚・旋

下段攻撃からの連続技で、おもに中段攻撃と2択をかける際に使う。しゃがんだ相手（雲仙以外）と、天和には入らないので注意。しゃがみ弱キックを2発に減らせば飛蒼拳につなぐことも可能だ（全キャラに入る）。一応、3発から疾風烈神撃も入る。が、かなり難しい。

しゃがみ弱キックがヒットしたら、3発入れたあと…





蒼空脚・旋がつながる。さらに起き上がりを攻めてやろう

●A、B、B、↓B→キャンセル各種必殺技

武器、素手の両方で可能。➡+Aでよろけさせたあとにダッシュで接近して決めたり、飛び道具を先読みして跳び込んだあとジャンプ強キックから叩き込むといい。つなぐ必殺技は、蒼神粉砕爆以外なら何でもOK。おすすめは、通常は飛蒼拳・瞬殺烈火、使える状態なら疾風烈神撃だ。

立ち弱斬りからNINJAコンボで↓Bまでつなぎ…

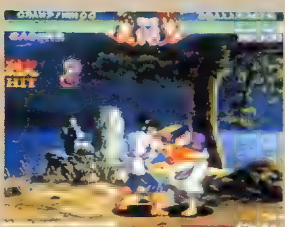




キャンセル必殺技。ちなみに瞬殺烈火は超力ゲージがモリモリたまる

●A、B、B+C、↓B→キャンセル武器収納→少し前進してA、B、B+C、↓B…

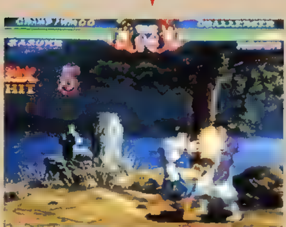
素手時の永久連続技。NINJAコンボ中に武器を取り出し、キャンセル武器収納をで硬直時間を減らしつつ素手になって次につなぐ。武器持ち時はA、B、B、↓B→キャンセル武器収納→前進してA…と入ればOKだ。前進後はレバーニュートラルでAを押さないと中段攻撃に化けてしまうので注意。



コンボの最中に武器を取り出すのがポイント



↓Bをキャンセル武器収納でスキを減らし…



間合いを詰めてから立ち弱パンチ、そして以下繰り返しだ

キャラ別対CPU戦

●まずはサスケ。こいつに対しては、画面端まで後退して立ちガードで待ち、蒼空脚・旋&烈をガードしたら立ち弱斬りからのN-NJAコンボを決めていこう。たまに出してくる飛蒼拳（空振り）は近いときのみ遠距離立ち強キックで、N-NJAコンボは最後までガードしたあとしゃがみ強キックなどで反撃しよう。

体力が減る(真息吹を使う)と多用してくる真超力は、ガードしたあと立ち強キックだ。

●次にカムイだが、戦法③が通用する。最初に転ばせるには、垂直（遠ければ前方）ジャンプの上昇中に強蒼空脚・烈を出してガードさせ、着地と同時に飛蒼拳を出すといい。

●雷牙には戦法①で。瞬殺烈火で下をくぐっていったら、すぐに飛蒼月（強or真）を食らわせてやろう。転ばせたあと離れて戦法②も一応可能。

また、起き上がりに少しタイミングを遅らせて裏回り強キックで跳び込むと、対空技を出したところを潰せることが多いので、そこから連続技につなぐという戦法もある。これは天和や鴉にも有効だ。

●天和も戦法①。また、戦法②も通用する。戦法④でダウンさせて間合いを離すといい。

●鴉に対しては、スタート時より少し遠い間合いでしゃがみ弱キックを連発して牽制し、奴が飛び道具や連続突きを出したら、すかさず跳び込んで連続技を叩き込んでいこう。

●鳳凰は結構強いので、戦法④だけで倒すのが確実。

●ナツメには戦法④or対カムイ戦での戦法でダウンさせたあと、戦法③に移行するといい。転ばされたあとナツメが近くにいた場合、技を重ねてくることが多い。起き上がりに飛蒼拳を出して反撃しよう。

●ボーナスキャラと噂のゴエモンは戦法①だけで楽勝。

●雲仙も戦法①でいいのだが、跳び込む間合いが重要。開始直後ぐらいの間合いから、強キックを気持ち早出しして跳び込んでいこう。

●霞に対しては、歩いてきたところにしゃがみ強キックの先端を当てるように出すと、ガード後に突進技（それぇっ、としゃべるやつ）を空振りすることがある。スキにしゃがみ強キックを入れよう。そのあとはその場でしゃがんでいると再び突進技を出すことが多いので、繰り返ししゃがみ強キックを入れていこう。転ばせたら戦法③でもいいぞ。

●ボスキャラ一人目は蘭丸。こいつには戦法②だ。最初はバックステップなどで間合いを離して飛蒼月を撃っていこう。転ばせたら戦法③も可。

●ラストボスの信長も戦法②で倒せる。最初は蘭丸と同じ、もしくはしゃがみガードして待ち、瞬殺烈火3発目をガードしたあとにしゃがみ強キックなどで反撃、起き上がりに飛蒼月を重ねていくといい。





これをガード後に反撃だ。画面端で根気よく待つべし

こんな感じでガードさせ、着地飛蒼拳で反撃を潰そう



タイミングよく跳び込めばこの通り。連続技を叩き込め！



素早く反応する必要がある。相手をよく見ておこう

瞬殺烈火2発目は中段なので注意。ガードできたら反撃して転ばせ、戦法②に移行しよう



これが狙い目。しゃがみ強キックで転ばせて繰り返しだ



対人戦ワンポイント攻略

蒼空脚・烈での奇襲や、対空の飛蒼拳で転ばせ、起き上がりを裏回りジャンプ強キックから攻めるのがサスケの黄金パターン。ギリギリで裏に回るように跳び込めば、ガード方向が分かりにくくなるぞ　裏に回ったあとは、➡Aとしゃがみ弱キックを使い分けてガード段を迷わせよう。ジャンプ強キックがヒットしていたら、連続技に切り替えることができればベストだ。

これに、スキのない武器収納を利用した攻めも混ぜていくとなお効果的。例を挙げると、(裏回り強キックから) 近距離B、C、⬇B→キャンセル武器収納のあと、しゃがみ強キックを出すor前方ジャンプして裏回りを狙う。しゃがみ強キック→キャンセル武器収納のあと蒼転輪で奇襲を仕掛ける。以上の2つがおすすめだ。

特殊技









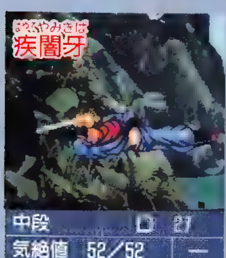


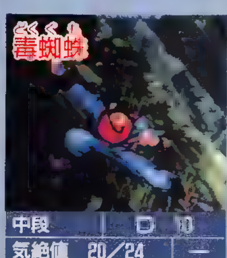














カムイ　黒風影虎神威（こくふうかげとらかむい）

年齢：22歳
流派：天舞忍術（てんぶにんじゅつ）
身長：176cm
体重：62kg
舞台：朧橋（おぼろばし）
武器：長身忍者刀"御影"（りょうしんにんじゃとう　みかげ）

天舞四人衆（てんぶよにんしゅう）の一人。サスケと同じく驚異的な早さで修行を終えている。幼き頃よりサスケとは好敵手であり、親友であった。

だが、サスケはカムイに何も告げずに抜け忍となり、追われる身となる。

忍びの非情の掟に従い、友であればこそせめてこの手で…と、追っ手となりサスケを討つ覚悟をする。

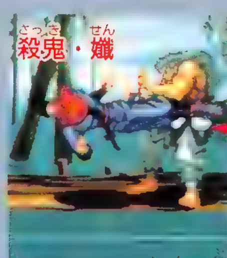
技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
龍頭牙（強）	上段	18+12	8／53＋1／2	2／21／29 無敵25
（真）	上段	18+12	8／53＋1／2	2／25／32 無敵28
瞬殺烈火				
殺鬼・骸（弱）（真）	上段	15	5／30	16／1～16／23
（強）	上段	15	5／30	16／1～14／23
・業	上段	15	1／3	14／8／21
・孅	上段	15	1／3	19／1／52
超力必殺				
火炎陣・鬼雨 LV1	下段	22	16／16	—／33／—
LV2	下段	21	16／16	—／33／—
LV3	下段	21×2	16／16＋0／0	—/33/— 1発につき
LV4	下段	22×3	(16/16)×2+0/0	—/33/— 1発につき

必殺技





※データは(弱)のものです。(強)(真)については別表参照



※別表参照



※別表参照



※別表参照

闇超力



真超力



※()内は素手時

超力必殺



※レベルにより変化。別表参照

通常技



	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	鬼哭斬り（おになきぎり） 上段 D 10 気絶値 16/16 ○	鬼哭斬り（おになきぎり） 上段 D 10 気絶値 12/12 ×	鬼瓦斬り（おにがわらぎり） 中段 D 15 気絶値 16/16 ×	鬼瓦斬り（おにがわらぎり） 中段 D 15 気絶値 16/16 ×	鬼下駄斬り（おにげたぎり） 上段 D 10 気絶値 8/8 ○
武器有強パンチ	鬼裂斬り（おにさきぎり） 上段 D 24 気絶値 24/32 ○	奈落刃（ならくじん） 上段 D 25 気絶値 28/28 ×	無双跳斬り（むそうとびぎり） 中段 D 25 気絶値 28/28 ×	無双跳斬り（むそうとびぎり） 中段 D 25 気絶値 28/28 ×	鬼神殺し（おにかみごろし） 上段 D 27 気絶値 20/12 ○
武器無弱パンチ	鬼突き（おにづき） 上段 D 4 気絶値 16/20 ○	闇突き（やみづき） 上段 D 4 気絶値 16/16 ×	燕狩り（つばめがり） 中段 D 10 気絶値 24/24 ×	燕狩り（つばめがり） 中段 D 10 気絶値 24/24 ×	闇打ち（やみうち） 上段 D 4 気絶値 12/12 ○
武器無強パンチ	鬼顎砕き（おにあごくだき） 上段 D 18 気絶値 64/48 ○	蛇潰し（へびつぶし） 上段 D 18 気絶値 56/56 ×	鷹落し（たかおとし） 中段 D 18 気絶値 40/24 ×	鷹落し（たかおとし） 中段 D 18 気絶値 40/24 ×	蝮潰し（まむしつぶし） 上段 D 21 気絶値 36/28 ○
弱キック	蛇打ち（へびうち） 上段 D 10 気絶値 20/24 ○	鬼脛打ち（おにすねうち） 下段 D 10 気絶値 12/16 ×	鬼角打ち（おにつのうち） 中段 D 13 気絶値 24/24 ×	鬼角打ち（おにつのうち） 中段 D 13 気絶値 24/24 ×	蛇牙（へびきば） 下段 D 7 気絶値 8/12 ○
強キック	鬼面割り（おにづらわり） 上段・上段 D 18+9 気絶値 (16/16)×2 ×・×	鬼頸刎ね（おにくびはね） 上段 D 24 気絶値 40/40 ×	翔牙（とびきば） 中段 D 25 気絶値 40/24 ×	鬼角落し（おにつのおとし） 中段 D 24 気絶値 48/24 ×	仁王殺し（におうごろし） 下段 D 25 気絶値 28/36 ○

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

カムイ　攻略／修羅騎士　鷹



高性能な技でスキなく押せる

通常技

まずはしゃがみ弱キック。この技は、出が早くスキも小さいので、接近戦での牽制に役立つ技だ。キャンセルをかけることもできるので、そこから風牙などを出せば連続技にすることができる。



リーチが長くキャンセル可能。牽制や、連係の最後に使っていこう

しゃがみ強キックは、リーチがそこそこ長いので、先端を当てるようにして牽制に使っていくのがいいぞ。この技もキャンセルをかけることができるので、ガードされたら必殺技につないでいこう。攻めの手を休める暇はないぞ。

ジャンプ強キックは、見た目は普通の跳び蹴りなのだが、下方向への判定が強く、通常技対空で迎撃しようとする相手を一方的に潰すこともある強力な技。しかも、この技は裏回りを狙うこともできる。跳び込む時には、迷わずこの技を出していこう。



跳び込みは強キックで。通常技での対空なら潰せることが多いぞ



遠立ち強斬りは遠めなら対空になる。龍頭牙が届かないような間合いで有効だ

特殊技

カムイは中段攻撃を複数使える。その中でも、性能がよく使いやすいのは、出るのが早く、NINJAコンボにつなぐことのできる↘+Aだ。使い方の例として、しゃがみ弱キック（下段）をガードされたあとにこの中段攻撃に変えるなど、しゃがませておいて中段、というように上下段ガードを迷わせよう。

コマンド投げは、起き上がり時など、相手が地上で技を重ねている時にリバーサルで使うといい。コマンドも簡単で、かなり使える。また、→←↙↓↘+BDと入力すると、相手を投げられる状態だとコマンド投げが入り、中段攻撃など投げ判定がない場合だと龍頭牙が出る。いわゆる自動選択が可能なのだ。

影這いは、壁にはりついたまま上下に移動したり、攻撃したりする技。飛び道具をよけたり、奇襲に使うといいぞ。



相手はよろけないがNINJAコンボにつながるので問題ナシ

特殊技表

●投げ

奈落鬼雨（ならくおにさめ）　武 素 素
→+B

●コマンド投げ

頭蓋狂我（ずがいくるが）　武 素 素
→←↙↓+D

●中段攻撃

影牙（かげきば）　素 素
→+A

鬼腹斬り（おにはらぎり）　武
→+A

闇牙（やみきば）　武 素 素
→+C

土蜘蛛（つちぐも）　武 素 素
↘+A

●三角跳び

壁蹴（かべけり）　武 素 素
画面端でジャンプ中レバー逆

●壁はりつき

影這い（かげはい）　武 素 素
画面端でジャンプ中に壁方向

鬼蜘蛛（おにぐも）
影這い中にA

疾闇打ち（はやてやみうち）
影這い中にB

毒蜘蛛（どくぐも）
影這い中にC

疾闇牙（はやてやみきば）
影這い中にD

●特殊技

影頸砕き（かげくびくだき）　武
→+B

キャラ性能評価

攻撃力

単発での攻撃力は、高くもなく低くもない。

しかし、お手軽で減る連続技や、NINJAコンボから瞬殺烈火や鬼烈斬・血煙などの威力の高い必殺技につないでいけるので、もう1ランク上げてもいいかもしれない。

リーチ

全体的にみてしまうと短めになっているが、立ちとしゃがみの強キックがそこそこ長めになっているので救われている感じ。

まぁそれでも並のリーチの長さなので、飛び道具の風牙などでカバーしよう。

スピード

移動スピードや技の出戻りはいたって普通。また、殺鬼で一気に間合いを詰めることはできるのだが、そこから押さえ込むことができないし、ほとんどのキャラに突進技があるので、いまいち評価に結びつかない。滅ー

使いやすさ

必殺技はたくさん覚える必要がなく、少ないなりに使い勝手がいい。コマンド入力さえできれば、初心者の方でも楽に使うことのできるキャラなのだ。

これを機に「勝つ楽しさ」を味わうのもいいかもね。

武器依存度

カムイは武器を落としても、使う戦法や連続技に変化はないので全然平気なのだ。

しかし、武器があると鬼烈斬・血煙や鬼封じ・滅などの強力な技が使えるので、どちらかといえば、ないよりはあった方がいい。

総合

なんといっても扱いやすく、連続技も簡単かつ比較的強力なので、この評価となった。

しかし、やることが少なく、伸びが見られないキャラでもあるのだ。まぁこれ以上強くなっても問題児扱いされちゃうからなぁ。あひ。

必殺技

まずは風牙。この技は、連続技や牽制に使うといい。対人戦では、相手の技の出かかりを潰すように出すといい。相討ちになって1ヒットしかしなくても、残りの2本がそのまま飛んでいくので、追いかけて攻めることが可能。中or遠距離では、弱技などのフェイントをまじえつつ撃っていこう。フェイント時に相手が跳び込んできたら、無敵時間の長い龍頭牙で迎撃。

龍頭牙は、強or真で出すと2ヒットするのでダメージも大きい。よって、対空に使う場合は、引きつけて強or真で出すようにするといい。

瞬殺烈火の殺鬼は、1発だけ出して遠距離から一気に間合いをつめたり、連続技に組み込むといい。ただ、スピードはあまり速くないので、強攻撃からつなぐこと。

火炎陣・鬼雨は、ゲージのたまり具合によって4段階に分かれる。それぞれ炎が1、2、3発と増えていく。立ちガード不能だが、ジャンプ中の高い位置で出してしまうと反撃を受けやすいので、低い位置で出すようにしよう。普通のジャンプ攻撃と併用すると効果的だが、地上につくまでは通常技でかき消されてしまうので多用は禁物だ。


まずは風牙で牽制し、相手の跳び込みを誘う


そして、跳び込んできた相手を龍頭牙で迎撃。基本ナリ


下段の飛び道具は抜けれるぞ


通常の跳び込みに、たま〜に混ぜてみると効果的

真超力

鬼烈斬・血煙は、ガードされると手痛い反撃を受けるので、連続技に使おう。武器収納時は、弱技キャンセルで連続技にすることができない。出した瞬間に武器を出すモーションがあるからだ。

闇超力

鬼封じ・滅は、先読み対空や相手が気絶した時に使うくらいだ。単発で出してガードされると、突進技などの反撃を受けてしまう。また、対空で使って相討ちになった場合、すぐにダッシュして龍頭牙などで追い討ちできるぞ。

NINJAコンボ解説

カムイの所有するNINJAコンボは、途中でキャンセルをして必殺技につないでいったほうが徳するので、純粋なコンボを使用する必要性はなく、連続技につないでいく過程として使用するといい。

●B、A、A、↓+B

これは、主にジャンプ攻撃がヒットした後や、相手が大技を空振った際に使用するNINJAコンボだ。↓+Bはキャンセルがかかるのでなにかしらの必殺技につないでいこう。おすすめは威力の高い殺鬼（瞬殺烈火）か気絶値の高い風牙。

●↘+A、A、↓+B

このコンビネーションは、出だしが中段なのでジャンプ攻撃がガードされた後や、しゃがみ弱キックをガードされているときなどにいきなり出していくと効果的。2択を仕掛ける際にも使っていこう。

また、このNINJAコンボの最後の↓+Bにもキャンセルをかけることができる。この2つのNINJAコンボの↓+BをただのBに変えてさらにB、→+Bと入力していくと闇コンボである闇火炎陣・鬼縛につないでいくことができるのだ。


中段攻撃である↘+Aから


Aにつないだあと…


B、Bにすれば闇コンボにつながるぞ


↓+Bならキャンセル可能

必殺技表

- 風牙（ふうが） 武 素 素
  ↓↘→+パンチ
- 龍頭牙（りゅうとうが） 武 素 素
  →↓↘+パンチ

●超力必殺

- 火炎陣・鬼雨（かえんじん・おにさめ） 武 素 素
  ジャンプ中→↘↓↙←+AB

●真超力

- 鬼烈斬・血煙（きれつざん・ちけむり） 武 素
  →↘↓↙←↓↘→+AC

●瞬殺烈火

- 殺鬼（さっき） 武 素 素
  骸（むくろ） ↓↙←+キック
  業（ごう） ↓↙←+キック
  殲（せん） ↓↙←+キック

●闇超力

- 鬼封じ・滅（おにふうじ・めつ） 武
  ↓↓↙←→+AB

●闇コンボ

- 闇火炎陣・鬼縛（やみかえんじん・おにばく） 武 素 素
  ↘A—A—B—B—→B

対CPU戦攻略

強力連続技と跳ばせて落とすでGO!

基本戦法

対CPU戦において、カムイすべきことは大きく分けて4つほどある。各キャラごとに闘い方は変わってくるのだが、どれも有効なものばかりだ。それでは早速紹介していくことにしよう。

基本戦法A：跳び込みからの連続技。

簡単にいってしまえば、ひたすら跳び込んでいき、ヒットしたらそのまま連続技につないでいく戦法だ。しかし、キャラによっては、なにかしらの技を出した後に跳び込んでいかなくてはならない。

基本戦法B：跳ばせて落とす。

中・遠距離で弱風牙を放ち、跳び込んできたところを対空技で落としていく戦法。相手の跳んでくる位置が遠いなら立ち強斬りを、近目なら強or真の龍頭牙をそれぞれ出していこう。相手の起き上がり時には、風牙を重ねておこう。

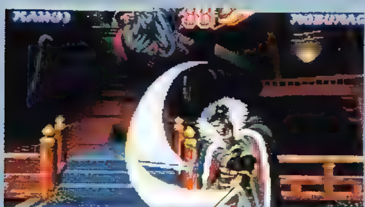
基本戦法C：ジャンプ弱パンチを空振りして、着地と同時にコマンド投げ。

まず、ジャンプしていく際に相手に当たらないように早め（昇り）に弱パンチを出す。すると相手は返し技を出さずにガードしていることが多いので、着地と同時に投げてしまう戦法だ。

基本戦法D：ひたすら待って返し技を出す。

待って、相手の技をガードした後や空振った後に返し技や連続技を入れていく戦法。


戦法A。多少迎撃されても気にせず跳び込もう。連続技が決まれば一気に減らせるぞ


ただし、相手によっては跳び込む状況が限られる。対信長戦では、コンボで暴れ出したらGO


戦法C。昇り弱Pを空振り～


着地でコマンド投げだ

連続技

●密着状態からしゃがみ弱キック×3～キャンセル風牙

この連続技は、裏回り強キックから2択を仕掛けていく際に使用する連続技。弱攻撃からはじまるが、風牙までキッチリ決めればそこそこのダメージを与えることができる。

また、しゃがみ弱キックから立ち弱パンチor弱斬りにつなぐことができ、さらにしゃがみB（NINJAコンボ）を出してからキャンセルしてもつないでいける。このときは、殺鬼にかえてもいいぞ。

●ジャンプ強キック～近立ちB、A、A、↓+B～キャンセル殺鬼（瞬殺烈火）

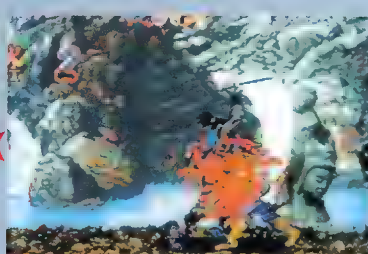
カムイの持つ連続技の中で最強クラスのもの。素手の場合は、最初のAをCに変えると、前方に体が移動するので多少決めやすくなる。また、出せる状態であれば鬼烈斬・血煙にもつないでいけるのだ。

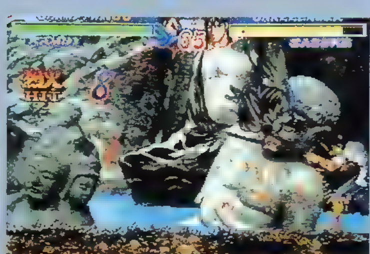
●相手の裏に回って火炎陣・鬼雨（2発以上出せる状態）～鬼烈斬・血煙

この連続技で気をつけなければならないのは、鬼雨を2ヒットさせて浮かせることだ。そして追い討ちをかけるように血煙を出していこう。また、鬼雨を高めから出しても連続技が成立するのだが、できるだけ低い位置で出すようにしよう。

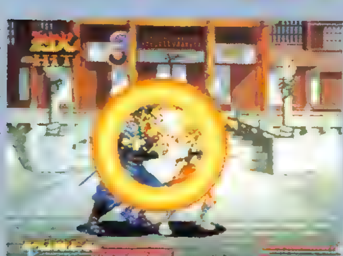

中段を警戒する相手に有効。しゃがみ弱キックをピシピシピシ…


そしてキャンセル風牙。そこそこのダメージと高い気絶値が魅力だ


跳び込みからNINJAコンボ


＋瞬殺烈火でここまで減るぞ


後ろの弾を先に当てるのがコツ


浮いた相手に滅！ が決まるぞ

キャラ別対CPU戦

まず、キャラ別攻略には入る前に、前半（1～3面）の攻略法を述べていこう。

前半ステージは、適当に技を振っているだけで勝ててしまうほど簡単になっている。しかし、ただ倒すだけでなく自分なりの連続技やコンビネーションを開発するための、練習ステージとして活用するのがいいだろう。なにかしら身に着くはずなのだ。

それではキャラ別攻略に入るとしよう。

●サスケには、基本戦法Dが有効。立ちガードしていると、蒼空脚・旋や跳び込んでくることが多い。蒼空脚・旋はガードした後に連続技やコマンド投げを入れていき、ジャンプ攻撃に対しては龍頭牙で返していこう。

●カムイには、基本戦法Aが有効。しゃがみ強キックの先端をガードさせた後、すぐに跳び込んでいこう。相手はよく風牙を出すぞ。たまに龍頭牙を出してくるがそれは無視。

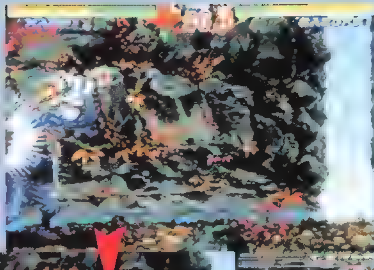
●雷牙には基本戦法Aで安定。

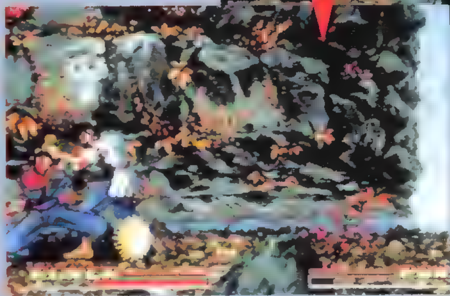
●天和に対しては、基本戦法Bが有効。ラウンド開始時にしゃがみ強キックから風牙を撃っていくといい。

●鴉には基本戦法Aが有効だ。間合いを中・遠距離に保ち、飛び道具のモーションを見たらすぐに跳び込んでいこう。

●鳳凰には、基本戦法C&対カムイのようなやり方での基本戦法Aが有効だ。

●ナツメには、基本戦法Bが有効になってくる。間合いを遠距離に離して立ち強斬りで迎撃していこう。


ひたすら立ちガード、この技を出してくるまで待つべし


ガード後はしゃがみ弱キックから連続技を決めよう


離れて弱・風牙を撃って跳び込みを誘い…


立ち強斬りでズバッ！ これの繰り返しで楽勝

●ゴエモンには、基本戦法Aが有効。このキャラは、連続技の練習台にできるので簡単なものから難しいものまで色々と練習してみよう。

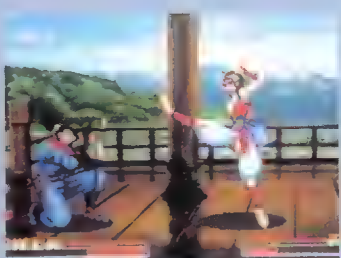
●雲仙にもゴエモンと同様に基本戦法Aを使いつつ、連続技の練習台にしていこう。

●霞には、やや特殊な戦法を取ることになる。

まず、相手が近づいてきたらしゃがみ強キックで牽制しよう。そのうち届かない位置で卦脚円旋蹴（突進してくる2段前蹴り）を出してくることがあるのでしゃがみ強キックを出してダウンを奪おう。以後その繰り返し。

また、基本戦法AとCも一応効くぞ。

●中ボスの蘭丸には基本戦法Bが有効。また、相手が武器を持っていない状態なら基本戦法Aに切り替えてもいいだろう。


この技の空振りが狙い目。しゃがみ強キックで転ばせよう

●ラスボスである信長もあっけなく基本戦法Bで楽勝。また、中間距離でNINJAコンボを振りだしたら跳び込みからの連続技（基本戦法A）が有効だ。

対人戦ワンポイント攻略

やはり対人戦においては、風牙が力を発揮する。近・中・遠距離と、どこの位置からでもこの技を使って牽制していける。特に中・遠距離での跳ばせて落とす戦法が有効なのでぜひ覚えてほしいぞ。

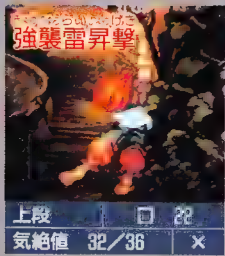
龍頭牙、しゃがみ強キックなどでダウンを奪ったならば、ジャンプ強キックで裏回りを狙い、ヒットしていればそのまま連続技へつないでいこう。ジャンプ強キックがガードされたときは、着地と同時にしゃがみ弱キックと中段攻撃を使って2択を仕掛けていこう。

こちらがダウンをした場合の対処法は、相手が密着で通常技を重ねてきたときはコマンド投げを狙い、ジャンプしてくると思う、もしくはジャンプしてきたら後転起き上がりや龍頭牙をだそう。また、毎回後転起き上がりばかりしているとタイミングをずらして跳んでくる恐れがあるので使いすぎは禁物。


しゃがむ奴には↘+A。NINJAコンボ+瞬殺烈火で大ダメージ！


立ちガードならしゃがみ弱キックから連続技が決まる。2択。いえる

特殊技























雷(らい)　牙(が)
無法赤狼雷牙(むほうせきろうらいが)

年齢：28歳
流派：雷鳴真影流・改
身長：189cm
体重：85kg
舞台：神鳴湖
武器：特大鬼包丁"愚流渦"

もとは道場破りをして生計を立てていた暴れん坊であったが、酒場で出会った老人に破れ、その後弟子入りする。老人から真影流忍術を学んで賞金稼ぎとなり名を上げるが、史上最高の賞金首であるゴエモンだけは未だ捕まえることができず、彼を追い続けて今に至る。

必殺技



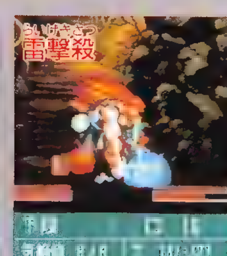
※データは(弱)のものです。(強)(弱)については別表参照



※データは(弱)のものです。(強)(弱)については別表参照



※データは(弱)のものです。(強)(弱)については別表参照



※データは(弱)のものです。(強)(弱)については別表参照







技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前ノスキ／持続時間／攻撃後ノスキ
必殺技				
雷撃殺(強)(真)	下段	16	8／8	14／―／30
地雷龍(強)	上段	29	28／32	4／14／35
(真)	上段	34	32／36	4／15／35
雷・天龍(強)	投げ	40	16／16	40／―／30
(真)	投げ	40	16／16	33／―／30
雷・地龍(強)	投げ	40	16／16	43／―／34
(真)	投げ	40	16／16	31／―／34
瞬殺烈火				
爆雷撃・爆殺(弱)	上段	21	8／24	8／1～15／28
爆雷撃・爆殺(強)	上段	21	8／24	8／1～24／26
爆雷撃・爆殺(真)	上段	21	8／24	8／1～36／26
爆雷撃・雷殺	上段	12	1／1	20／4／22
爆雷撃・撃殺	上段	12	1／1	13／16／26

闇超力



真超力



超力必殺



※()内は素手時

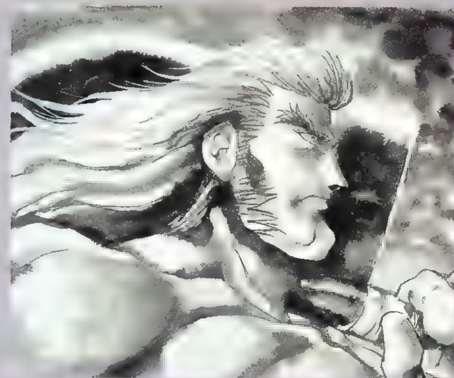
通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	鬼包丁突き（おにぼうちょうづ） 上段 D 13 気絶値 16／16 ◎	鬼包丁下突き（おにぼうちょうしたづ） 上段 D 13 気絶値 12／12 ×	跳び横突き（とびよこづ） 中段 D 16 気絶値 8／8 ―	跳び横突き（とびよこづ） 中段 D 15 気絶値 8／8 ―	脛斬り（すねぎ） 上段 D 13 気絶値 8／8 ○
武器有強パンチ	顔面斬り（がんめんぎ） 上段 D 28 気絶値 24／32 ○	ぶった斬り（ぎ） 上段 D 21 気絶値 28／28 ×	観音首切り（かんのんくびき） 中段 D 31 気絶値 28／28 ―	強襲ぶった斬り（きょうしゅうぎ） 中段 D 31 気絶値 28／28 ―	不動斬り（ふどうぎ） 上段 D 30 気絶値 20／12 ○
武器無弱パンチ	拳突き（こぶしづ） 上段 D 7 気絶値 18／18 ○	拳突き（こぶしづ） 上段 D 7 気絶値 18／18 ◎	跳び拳突き（とびこぶしづ） 中段 D 12 気絶値 22／22 ―	跳び拳突き（とびこぶしづ） 中段 D 12 気絶値 22／22 ―	下段拳突き（げだんこぶしづ） 上段 D 9 気絶値 16／16 ○
武器無強パンチ	顎砕き（あごくだ） 上段 D 21 気絶値 64／48 ○	轟拳突き（ごうけんづ） 上段 D 21 気絶値 62／62 ×	脳天砕き（のうてんくだ） 中段 D 22 気絶値 40／24 ―	落下脳天突き（らっかのうてんづ） 中段 D 21 気絶値 40／24 ―	轟拳足甲突き（ごうけんそっこうづ） 下段 D 21 気絶値 44／48 ×
弱キック	左下段蹴り（ひだりげだんげ） 下段 D 10 気絶値 20／20 ×	右下段蹴り（みぎげだんげ） 下段 D 10 気絶値 12／12 ×	跳び膝蹴り（とびひざげ） 中段 D 12 気絶値 20／20 ―	跳び膝蹴り（とびひざげ） 中段 D 12 気絶値 20／20 ―	足払い（あしばら） 下段 D 10 気絶値 12／16 ○
強キック	上段蹴り（じょうだんげ） 上段 D 24 気絶値 58／58 ○	裏蹴り（うらげ） 上段 D 24 気絶値 42／42 ×	跳び横蹴り（とびよこげ） 中段 D 27 気絶値 40／24 ―	跳び踵蹴り（とびかかとげ） 中段 D 27 気絶値 40／24 ―	回し足払い（まわしあしばら） 下段 D 27 気絶値 40／44 ○

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

雷牙（らいが）　攻略／モリスケ



スピードよりも攻撃力で勝負!!

通常技

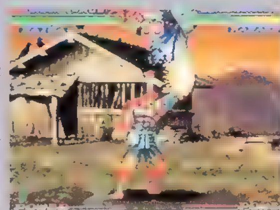
遠距離立ち弱斬りはそこそこ長いので牽制に使えるが、歩きながら出すと中段攻撃に化けるので注意が必要。

しゃがみ弱蹴りは連打することができ、威力も高め。しかも、気絶値が高いので跳び込みからピシピシ決めれば、あっという間に気絶寸前まで追い込めるぞ。



威力と気絶値が共に高い。タイミングよくボタンを押して連続ヒットさせせよう

近距離立ち強パンチのアッパーは一応対空技として使える。判定の強い跳び込みには簡単に潰されてしまうが、出っぱなしの弱攻撃などで跳び込んでくる相手には有効だ。



高い位置に攻撃判定が出るので早めに出せばそこそこ使える

しゃがみ強蹴りは出るのが若干遅いものの、リーチが長くキャンセルもかかる。しゃがみ弱蹴りからつなぎ、キャンセル必殺技を出そう。



相手の跳び込みに反応してこちらも跳ぼう

ジャンプ弱斬りは登りで出して対空技として使う。跳び込んできたのを見てからこちらも跳ぶか、先読みで跳んでおくといい。

ジャンプ強蹴りは下に判定が強く、相手の通常技対空を潰しやすい。

特殊技

ジャンプ↓+Cで出るギロチンドロップは裏回りが狙える。しかも、足を振り上げるぶん体の判定が高い位置にズレるので、下に攻撃判定が突き出るジャンプ強蹴りと併用すれば、相手が通常技対空を出すタイミングを狂わせることが可能。



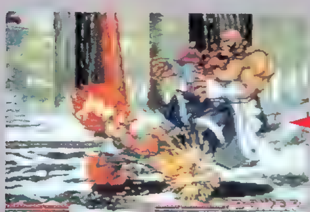
裏回りが簡単に狙える。ここから中段と下段の2択を仕掛けよう

→+Aで出る中段のショルダータックルは、若干出るのは遅いがしゃがみ弱蹴りとの2択攻撃には欠かせない。相手をよろけさせたら、ダッシュ中↘+Dで出せるスライディングで追撃しよう。

→+Cのドロップキックはショルダータックルよりも出は早いのだが、相手にヒットすると吹き飛んでしまうので追撃ができない。むう。



中段のショルダータックルでよろけさせたら…



スライディングが連続技に。しゃがみ強蹴りに化けても距離が近ければつながる

キャラ性能評価

攻撃力

しゃがみ弱蹴り連打は簡単だが、威力の方はかなりのもの。ジャンプ↓+Cからしゃがみ弱蹴り連打の連続技を2セット決めて気絶させ、そこに威力の高い連続技を決めれば一気に相手を葬り去ることも可能だ。

リーチ

とにかく短い。武器を持っていてもかなりの短さなので、どうにかして相手に近づき接近戦を挑みたいところ。ちなみに、コマンド投げの間合いも見た目は広そうだが、実はかなりの狭さを誇っている。威力は高いんだけどねえ。

スピード

歩くスピードが遅く、接近するための移動技もないので近づくのが一苦労。奇襲ではあるがダッシュ中に出せるスライディングで一度ダウンさせ、↓+Cで裏回りを狙って跳び込み、そのまま離さないつもりで一気に倒したい。

使いやすさ

メインは↓+Cからのしゃがみ弱蹴りか中段攻撃の2択なので簡単ではあるが、強力な対空技を持っていないので相手に跳び込まれた時の対処が難しい。通常技のリーチが短いために地上で闘う時も工夫が必要。

武器依存度

対空技のジャンプ弱斬りは一応ジャンプ弱蹴りでも代用できるので、包丁を持っていないとキビシイ、ということはない。超力ゲージが溜まったら威力の高い爆雷陣に使い、包丁を投げてしまおう。閃光雷刃で投げ捨てるのも可。

総合

確かにしゃがみ弱蹴り2セットで気絶させられるのは強力だが、跳び込みからのしゃがみ弱蹴りしかやることがないので無敵対空技を持つ相手には厳しい闘いを強いられる。それでも↓+Cでゴリ押しするしか手はないのだが。

特殊技表

●投げ		
雷牙北斗迅雷撃（らいがほくとじんらいげき）	→+B	武 素 素
稲妻延髄斬り（いなずまえんずいぎり）	→+D	武 素 素
●コマンド投げ		
雷牙暴夢（らいがぼうむ）	レバー1回転+B	武 素 素
●中段攻撃		
雷撃弾（らいげきだん）	→+A	武 素 素
雷鳴蹴り（らいめいげり）	→+C	武 素 素
●特殊技		
落雷弾（らくらいだん）	ジャンプ中↓+B	武 素 素
爆雷弾（ばくらいだん）	ジャンプ中↓+C	武 素 素
強襲雷昇撃（きょうしゅうらいしょうげき）	ダッシュ中↘+B	武 素 素
強襲雷神蹴り（きょうしゅうらいじんげり）	ダッシュ中↘+C	武 素 素
強襲雷閃光（きょうしゅうらいせんこう）	ダッシュ中↘+D	武 素 素

必殺技

雷撃殺はスキの小さい地を這う飛び道具。弱だとすぐ消えてしまうが最も硬直が少なく、強、真の順に飛距離はのびるが硬直も長くなる。

地雷龍は雷撃殺を出した後に出せるのだが、雷撃殺が近距離でヒットしないとつかむことができない。完全に連続技用と割り切った方がいい。



遠距離で雷撃殺がヒットしても…



地雷龍は空振りしてしまう。連続技用と割り切ろう

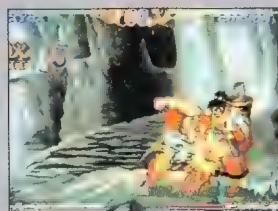
雷・地龍は中段の飛び道具を回避しつつ移動して相手を投げられるが、移動スピードが遅いので、飛び道具を撃ったのを見てからではまず間に合わない。

雷・天龍は跳び上がってから相手を投げるのだが、こちらも移動スピードが遅いのでそう簡単にはつかめない。



素早く跳び上がるので、相手の足払い等を回避しつつ投げることも可能

爆雷撃は連続技に組み込み、必ずヒットする場面で使おう。



ガードされるとスキが大きいので連続技に組み込んで使おう

雷神召を使い、雷球を身につけている時は常に攻撃判定が出ているので、相手が後ろに後退しようとするとガードポーズを取るため下がれない。間合いを詰めてから跳び込み、中段下段の2択をせまろう。



雷球を身につけたら接近しよう。相手は後ろに下がれないのだ

真超力

閃光雷刃は相手の飛び道具を貫通するが、包丁を投げてしまうので武器を取りにいく必要がある。



雷包丁は飛び道具を消しつつ相手を攻撃

闇超力

爆雷陣は非常に威力は高いが、連続技に組み込めないので決めにくい。ガードさせると相手の動きを一定時間止められるので、動けなくなっている所を2択で攻めよう。



シビレルシビレル。すぐに攻撃して追加ダメージを与えろ

NINJAコンボ解説

出の早めなローキックから始動する近距離C、C、B、Bは、硬直のある技をガードした時の返し技として使える。コマンドが簡単な分威力も低いのだが。

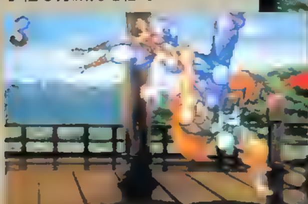
A、B、Dは最後のDにキャンセルがかかり、必殺技の雷撃殺や爆雷撃を出せば連続技になる。雷牙は必殺技につなげられるNINJAコンボがほとんどないので、コレをメインに使おう。

中段である➡＋Aのショルダータックルからも、➡A、➡D、Dと入力すればNINJAコンボにつなげられる。ただし、よろめいた所にスライディングを決めた方が気絶させやすく、中段攻撃を決めた時の間合いが少しでも遠いと➡D、Dが空振りしてしまうので使いづらい。

闇コンボの雷神降臨は威力はそれ程高くないが、弱技からそこそこ体力を減らせるので使っても可。だが、できるだけ超力ゲージは爆雷陣に使い相手をビビらせるといいぞ。



出の早い立ち弱蹴りから入り…



投げまでつながる4段攻撃。お手軽な分威力も低め



3発目にキャンセルをかけて雷撃殺を出すと…



しっかりつながる。地雷龍まで決めよう



サスケと霞のみ武器持ちだと途中でガードされてしまう。注意

必殺技表

雷撃殺（らいげきさつ） 武 素 素
↓↙←＋パンチ

地雷龍（じらいりゅう） 武 素 素
雷撃殺ヒット中に
←↙↓↘→＋パンチ

雷・天龍（いかづち・てんりゅう） 武 素 素
↓ため↑＋キック

雷・地龍（いかづち・ちりゅう） 武 素 素
←ため→＋キック

●超力必殺

雷神召（らいしんしょう） 武 素 素
↓ため↑＋BD

●真超力

閃光雷刃（せんこうらいじん） 武 素
↓↘→←↙↓↘→＋AB

●瞬殺烈火

爆雷撃（ばくらいげき） 武 素 素
爆殺（ばくさつ） ←ため→＋パンチ
雷殺（らいさつ） ←→＋パンチ
撃殺（げきさつ） ←→＋パンチ

●闇超力

爆雷陣（ばくらいじん） 武
←→←↙↓＋CD

●闇コンボ

雷神降臨（らいじんこうりん） 武 素 素
A—B—B—B—→B

対CPU戦攻略

ひたすら跳び込み ゴリ押ししていこう!

基本戦法

飛び道具は持っているが強力な対空技がないので、跳ばせて落とす戦法ができない雷牙。よって、CPU戦の基本戦法は大きく分けて2つのみ。

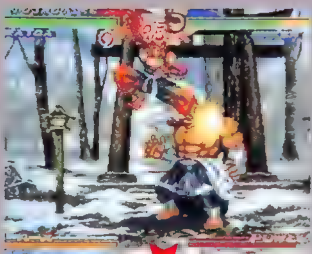
一つ目は、徹底的に待ちまくるパターン。相手が硬直のある技を出してくるまで待ち、しっかりガードしてから連続技を叩き込むのだ。かなりセコいが、一番確実なパターンである。

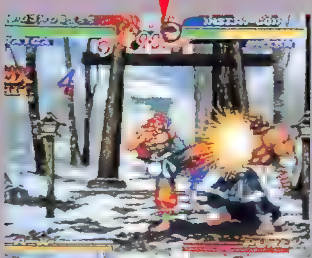
決める連続技は、N-NJAコンボのA、B、Dからキャンセル雷撃殺→地雷龍、もしくは爆雷撃×3で決まり。威力も結構あるのでそこそこ減らせる。

二つ目は、待ち戦法とは正反対の、ひたすら跳び込んで連続技を狙うパターン。強力な対空技を持たないキャラクターに対しては非常に強力である。もちろん、決める連続技は最初に紹介したもので十分。しゃがみ弱蹴り連打でも結構減らせる。

基本的にはこの2つのパターンを使うのだが、これら以外に全キャラに通じる戦法がある。それは、跳び込み攻撃をガードさせ、少し歩いてからコマンド投げを決める、というもの。ほぼ全キャラに対して通じるが、サスケや信長には決まりにくく、鳳凰や天和には決まりやすい。ちなみに、コマンド投げではなく通常投げでも問題なし。


大技を持ってガード後に反撃


ジャンプ強蹴りで跳び込み…


着地で連続技につなぐ


跳び込み攻撃をガードさせ…


ガシッとコマンド投げを決めよう

連続技

●裏回りジャンプ↓+C→しゃがみ弱蹴り数発

コマンド不要の簡単連続技だが、威力の方は侮れない。しゃがみ弱蹴りの気絶値が高いので、この連続技を2回決めれば相手はまずオチる。


簡単に裏に回れる↓+Cから…


しゃがみ弱蹴りへ。簡単だが威力は十分だ

●ジャンプ強蹴り→A、B、D、→キャンセル雷撃殺→地雷龍

正面から跳び込んだ時に決める連続技。最後の地雷龍は、超力ゲージがたまっているなら必ず真で出し、威力を上げよう。雷撃殺ではなく爆雷撃でもいいが、威力は大差ない。

●爆雷陣→ジャンプ強蹴り→近距離立ち強パンチ→ジャンプ強蹴り

爆雷陣を出したらすぐに跳び込み、痺れている所にある程度引きつけて強蹴りを決め、着地で立ち強パンチ、浮いている相手にジャンプ強蹴りを決める。技のつなぎを素早く行えば相手を気絶させることができ、ダメージ量も体力最大から約4分の3を奪う。

爆雷陣をガードされていても、ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱蹴りとつなげば、相手はガード方向を変えられないのでどちらかがヒットする。


闇超力の爆雷陣でシビレさせたら…


すぐに跳び込んでジャンプ強蹴りを決め…


立ち強パンチにつなぎ…


再びジャンプ強蹴りで締める。気絶&大ダメージ確定だ

キャラ別対CPU戦

●サスケには立ちガードで待ち、ジャンプ攻撃キャンセル蒼空脚・烈を出してきたら、ガード後にA、B、DのNINJAコンボからの連続技を決める。地上から出してくる蒼空脚・旋は、烈と比べて硬直が少ないのでA、B、Dが間に合わない。若干出の早いC、C、B、Bか、コマンド投げを決めよう。


蒼空脚・旋には立ち弱蹴りからのNINJAコンボを決めよう

●カムイには、こちらのジャンプ強蹴りの先端が当たる間合いで跳び込んでしまおう。近すぎると龍頭牙で落とされやすいが、間合いが遠ければ龍頭牙を出してくる確率は低い。跳び蹴りが入ったらしゃがみ強蹴りにつなぎ、ダウンを奪う。体力が赤くなると鬼烈斬・血煙を連発してくるので、ガード後に爆雷撃を決めてやろう。

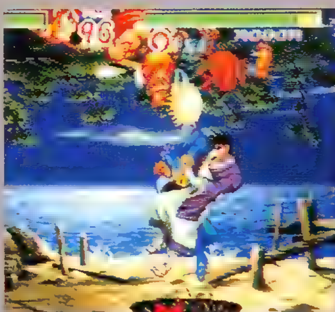

爆雷撃がギリギリ間に合うゾ

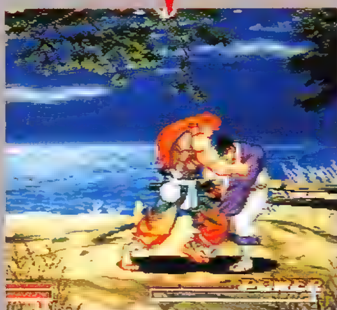
●雷牙にはひたすら跳び込んで連続技を狙う。まず落とされることはないのでガンガン跳んで大丈夫。しゃがんで爆雷撃や地雷龍を出してくるまで待ち、ガード後に連続技を決める戦法も有効。

●天和も跳び込んで連続技を狙う。ただし、じいさんはジャンプ攻撃などで迎撃しようとするので、↓+C攻撃を早めに出して迎撃を潰しつつ跳び込もう。

●鴉には中間距離で待ち、闇鴉を撃ってきたのを見てから跳び込もう。少しでも跳ぶのが遅れると鴉をもらってしまうが、人として充分反応できるレベル。

●鳳凰にはひたすら跳び込むパターンが有効なのだが、一つポイントがある。普通に跳び込んでも鳳凰天舞で迎撃されるので、ジャンプの頂点辺りで↓+Cを出してみよう。すると、鳳凰天舞を出されても潰すことができる。潰せたら鳳凰が落ちてきた所にコマンド投げを決めてやろう。


早めに攻撃して鳳凰天舞を潰し…

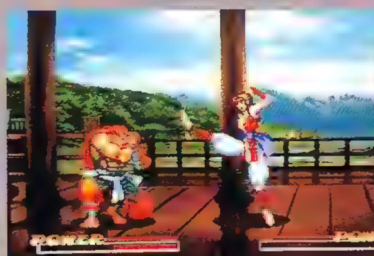

着地でコマンド投げを決める

●ナツメはしゃがみガードで待ち、NINJAコンボをガードした後や刃空斬の空振りを待って反撃だ。

●ゴエモンには跳び込みまくって連続技を叩き込むだけで簡単に勝てる。

●雲仙も跳び込んで連続技を狙う。ジャンプ強蹴りを早めに出して大粉砕撃を潰そう。

●霞は少し離れて待っていると卦脚円旋蹴を出してくるので、空振りさせてしゃがみ強蹴りを決め、これを繰り返す。


この蹴りを出してくるまで待ちしゃがみ強蹴りで転ばそう

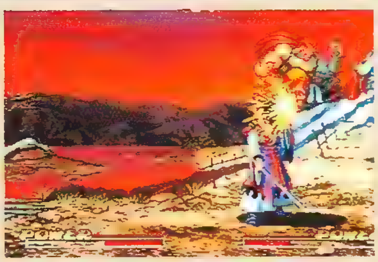
●蘭丸は跳び込むと強斬りで落とされるので、中間距離で連桜花がくるまで待ち、ガード後にコマンド投げ。起き上がりには跳び込み、連続技を狙おう。

●信長にはジャンプ強蹴りの足先を当てるように跳び込み、連続技を狙おう。間合いが近いと必殺技を出されて迎撃されやすい。距離をとって立ちガードで待ち、三界無残の3発目までガードしてから連続技を決めるパターンも有効。

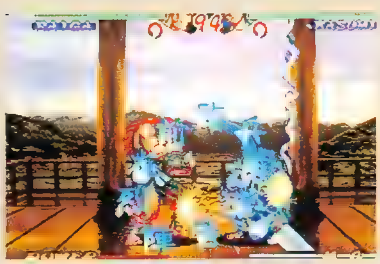

ここまでガードしてから反撃に転じよう

対人戦ワンポイント攻略

とにかく↓+Cで裏回りを狙い、しゃがみ弱蹴りか→+A（中段）との2択を仕掛ける。しゃがみ弱蹴りをガードされたら→+Aに切り替えたり、数発ガードさせてから再び↓+Cで跳び込む。1テンポ遅らせてからのコマンド投げも強力だ。一度つかまえたら一気に倒すぐらいの気合いで攻めよう。


ここからの2択で勝負を賭けろー

他に狙うことは、威力の高い闇超力の爆雷陣。NINJAコンボのA、B、Dにキャンセルをかけて出してみよう。この技は出るのが若干遅いので連続技にはならないが、相手が反撃しようとすればヒットする。ガードされても相手の動きを封じられるので、しゃがんでいるなら中段、立っているなら下段が決まる。ただ、しゃがみ弱蹴りがヒットしているのにガードが崩れないことがある。ごく稀だが。


キャンセルなら出さずに潰されることはない。相討ちならOK

天和（てんほう）

陰陽雲水天和（おんようせいうんすいてんほう）



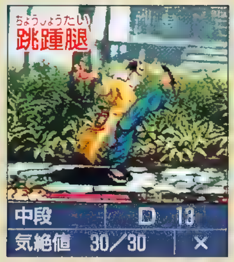
年齢：63歳
流派：天和流陰陽術（てんほうりゅうおんみょうじゅつ）
身長：150cm
体重：40kg
舞台：蓮華堂（れんげどう）
武器：獅咬剣（しこうけん）
“韓羅獅子（からじし）”

韓国で生まれ香港に渡り、自然と戯（たわむ）れながら道士としての修業をつむ。祖父はジパングの者だったらしい。だが、ある日大気の異様な気配を感じ取り、家族と別れ祖父の国、ジパングに向かう。

好奇心が盛んで子供のようにふるまうが自分より若い者には負けたくないという頑固な一面も持つ。

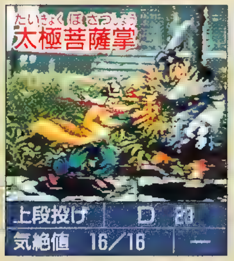
特殊技

















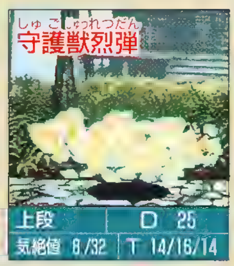
必殺技



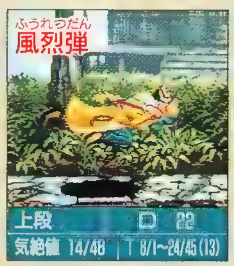
※データは(弱)(強)のものです。(裏)については別表参照



※データは(弱)(強)のものです。(裏)については別表参照



※データはため１段階目のものです。2・3段階目については別表参照



※()内は空振り時





※別表参照



※別表参照



※別表参照

技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
守護獣烈弾（ため２段階目）	上段	43	10／44	16／16／14
（ため３段階目）	上段	59	12／56	18／15／14
閃滅掌（強）	上段	(6+4)×4	(1/6)×8	3／29／14
（真）	上段	(4+6)+6×18	(1/6)×20	3／77／14
天魔円殺陣（真）	上段	9×4	(4/10)×4	4／42／27
瞬殺烈火				
旋空剣(拳)(弱)(強)	上段	15	6／40	12／8／14（13）()内は素手時
（真）・松旋	上段	15	6／40	12／12／14（13）()内は素手時
旋空剣(拳)(弱)(強)	上段	12	1／1	12／8／16（15）()内は素手時
（真）・竹旋	上段	12	1／1	10／12／16（15）()内は素手時
旋空剣(拳)(弱)(強)	上段	18	1／1	12／12／27
（真）・梅旋	上段	18	1／1	10／18／27（22）()内は素手時
超力必殺				
太極破LV1	上段	16	16／16	8／22／21
LV2	上段	28	16／16	8／22／21
LV3	上段	40	16／16	8／24／14
LV4	上段	62	16／16	8／24／14

闇超力



真超力

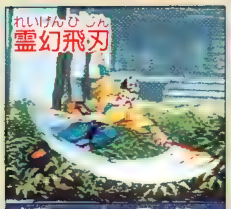
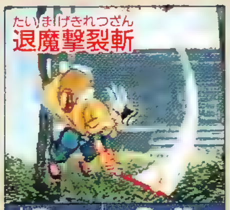
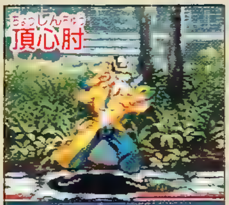
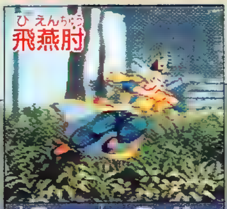
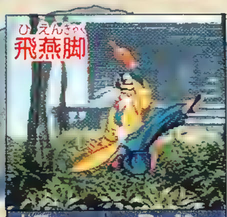
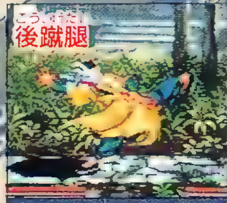
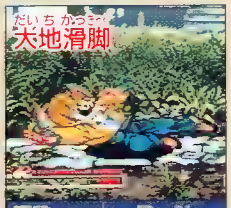


超力必殺



※レベルにより変化。別表参照

通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	崩刀(ほうとう)  上段 D 10 気絶値 16／16 ○	突刀(とっとう)  上段 D 9 気絶値 10／10 ×	霊幻飛刃(れいげんひじん)  中段 D 13 気絶値 14／14 —	霊幻飛刃(れいげんひじん)  中段 D 19 気絶値 14／14 —	霊幻地刃(れいげんちじん)  上段 D 10 気絶値 8／8 ○
武器有強パンチ	破魔崩刀(はまほうとう)  上段 D 24 気絶値 24／32 ×	遁甲烈破斬(とんこうれっぱざん)  上段・上段 D 18＋9 気絶値 16/16＋8/12 ×・×	結界刃(けっかいじん)  中段 D 27 気絶値 28／28 —	退魔撃裂斬(たいまげきれつざん)  中段 D 27 気絶値 28／28 —	獅咬斬(しこうざん)  上段 D 24 気絶値 20／12 ○
武器無弱パンチ	頂心肘(ちょうしんちゅう)  上段 D 4 気絶値 24／28 ○	横拳(おうけん)  上段 D 4 気絶値 16／16 ×	飛燕肘(ひえんちゅう)  中段 D 10 気絶値 24／24 —	飛燕肘(ひえんちゅう)  中段 D 10 気絶値 24／24 —	連槍突(れんそうとつ)  上段・上段 D 4＋4 気絶値 6/6＋6/6 ○・×
武器無強パンチ	小翼手(しょうよくしゅ)  上段 D 18 気絶値 36／30 ○	氣功掌打(きこうしょうだ)  上段 D 18 気絶値 52／52 ×	飛翔裏拳(ひしょうりけん)  中段 D 21 気絶値 40／24 —	龍撲子(りゅうぼくし)  中段 D 21 気絶値 40／24 —	当天炮(とうてんぽう)  上段 D 18 気絶値 36／28 ○
弱キック	突膝撃(とっしつげき)  上段 D 8 気絶値 20／24 ○	擺脚(はいきゃく)  上段 D 9 気絶値 12／16 ×	飛燕脚(ひえんきゃく)  中段 D 10 気絶値 20／20 —	飛燕脚(ひえんきゃく)  中段 D 10 気絶値 20／20 —	地塵足刀(ちじんそくとう)  下段 D 8 気絶値 8／12 ○
強キック	震廻脚(しんかいきゃく)  上段 D 22 気絶値 50／50 ×	後蹴腿(こうしゅうたい)  上段 D 18 気絶値 40／40 ×	双飛脚(そうひきゃく)  中段 D 24 気絶値 40／24 —	疾風脚(しっぷうきゃく)  中段 D 24 気絶値 40／24 —	大地滑脚(だいちかっきゃく)  下段 D 21 気絶値 24／24 ×

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

天和（てんほう）　攻略／モリスケ



スライディングがお手軽で強力!!

特殊技表

●投げ

太極菩薩掌（たいきょくぼさつしょう）
→＋B　武 素 素

●空中投げ

飛翔太極菩薩掌（ひしょうたいきょくぼさつしょう）
空中で↑以外＋B　武 素 素

●コマンド投げ

背扇抱（はいせんほう）
←↓↙＋B　武 素 素

●中段攻撃

跳踵腿（ちしょうたい）　武 素 素
→＋C

●三角跳び

壁蹴（かべけり）　武 素 素
画面端でジャンプ中レバー逆

●壁はりつき

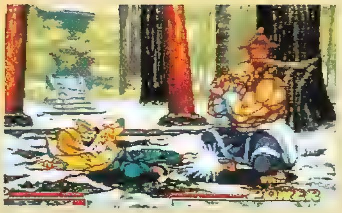
猿遁舞（えんとんぶ）　武 素 素
画面端でジャンプ中壁方向
遁甲猿舞（とんこうえんぶ）
猿遁舞中にレバー壁方向＋D
空山靠（くうざんこう）
猿遁舞中にAorB
猿蹴り（さるげり）
猿遁舞中にCorD

●特殊技

獅咬転身掃斬（しこうてんしんそうざん）
←＋B（遠距離）　武
落踵撃（らくしょうげき）　武 素 素
ジャンプ中↓＋C

通常技

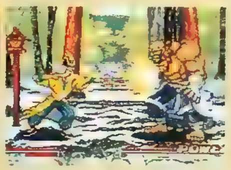
しゃがみ強キックのスライディングは、先端をガードさせればスキが小さく、中段の飛び道具も抜けられるので、地上戦で頼りになる。体の判定も小さくなるので、途中で止められることも少ない。ガードされても反撃を受けない距離を覚え、ガンガン使おう。


先端を当てればガードされても反撃を受けない。使える！

遠距離立ち弱斬りはリーチがあるので中間距離での牽制に使える。ただ、硬直が長めなので連発はできず、キャンセルもかけられないのでそのまま攻め続けられない。

遠距離立ち強斬りは強力な対空技。攻撃判定がかなり高い場所に出るので、引きつけずに早めに出そう。ただ、間合いがちょっとでも近いと近距離立ち強斬りに化けて潰されるので、相手との距離には十分注意すること。

ジャンプ弱斬りは横にリーチが長く、判定も強い。遠距離から跳び込む時に使おう。


リーチがそこそこ長い。牽制に使おう


強力な対空技だ。引きつけず早めに出そう

特殊技

ジャンプ↓＋Cは裏回りが狙える。しかも、出っぱなしであり、打点がある程度高くてもNINJAコンボにつなげられる。非常に使い勝手がいい技だ。

天和の中段攻撃（→＋C）はリーチが短いので、跳び込み攻撃をガードさせた後に狙おう。相手をよろけさせたら、落ち着いて旋空剣を決めよう。


出っぱなしのクセに裏回りが狙えるスグレもの。

壁にはりつく猿遁舞は、相手より体力をリードしていて、時間切れまで逃げ回りたい時に有効。相手が接近してきたら遁甲猿舞で反対側の壁に飛び移って逃げてもいいし、不意を突いてCorDで出せる跳び蹴りで突っ込んでもいい。ちなみに、この跳び蹴りがヒットした時は、浮いている相手に空中投げを決めることが可能。タイミングは簡単なので積極的に狙っていこう。


三角跳び蹴りがヒットしたら…


空中投げでの追撃が可能。常に狙っておこう

キャラ性能評価

攻撃力

通常技は全体的に威力が低め。手数は五分五分であったとしても、気づくと大きく体力差が開いている…ということもしばしば。ただし、超力ゲージがたまっている時の太極破は例外。連続技に組み込んで一気に体力を奪え！

リーチ

素手時は極端に短くなるが、霊剣を手に持てばかなりのリーチを誇る。天和の体が小さいために長いと感じるのかもしれないが…。スライディングはそれほど前に進まないので、進む距離をしっかり把握して出すように。

スピード

歩行スピードはいたって平均的だが、風烈弾で急接近したり、スキの小さい旋空剣で相手を固めることが可能。ジャンプスピードも速いとは言えないが、壁にはりつく猿遁舞からの壁移動はかなり高速。

使いやすさ

基本連続技であるC、C、↓Bからの連続技さえできるようになればかなり闘える。あとはスライディングの有効間合いを把握し、使える対空技を覚えよう。相手の飛び道具を風烈弾やスライディングで抜けることも忘れずに。

武器依存度

武器がないとはっきりいって闘えない。リーチが短くなってしまうのはもちろんだが、対空技の立ち強斬りが使えないのが痛い。ただし、ひたすら素手時限定の気絶連続技を狙い、一気に相手を倒す戦法も有効ではある。

総合

相手を近づかせずに、機を見計らって↓＋Cで裏回りを狙い、連続技を入れたいところ。連続技をしっかり決めれば体力を一気に奪えるのは大きい。追い込まれてしまうと無敵必殺技がないため、切り返すのが非常に困難。

必殺技

呪縛符は相手を痺れさせる飛び道具。もちろん痺れている所に追い討ち可能。ただし、硬直時間が長いので多用するとあっさり跳び込まれる。



一定時間動きを止められる。素早く追撃しよう

風烈弾は飛行しながらの体当たり。下段の飛び道具を避けつつ攻撃できるが、当てたあとに後方へ跳ね返るので反撃を受ける可能性がある。



下段の飛び道具を避けつつ攻撃。移動スピードも速いぞ

守護獣烈弾は中段の飛び道具を抜けることができ、ガードされても反撃を受けない。



こちらは中段の飛び道具を避ける。ただ、スライディングが使えないのは痛い…

使える技だが、コマンドがDボタンを押しっぱなしなのでスライディングが使えなくなってしまうのは痛い。

閃滅掌は連打技なので使いづらい。強で出した時のみガードされても反撃を受けない。

天魔円殺陣は対空技。ただ、天和は基本的に武器有りで闘うので、使う機会は少ない。

旋空剣は瞬殺烈火に対応している。ガードされても一発目で止めれば反撃は受けないが、二発、三発と出してしまうと確実に反撃を受ける。

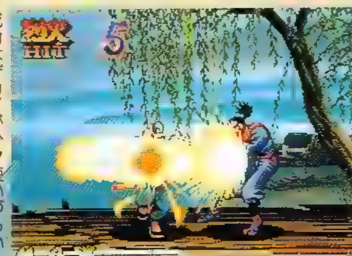
太極破は連続技に組み込んで使う。超力ゲージがたまっていると威力が格段に上昇する。この技で相手の体力を一気に減らしてやろう。



破壊力バツグン！ 連続技に組み込んで確実に当てていこう

真超力

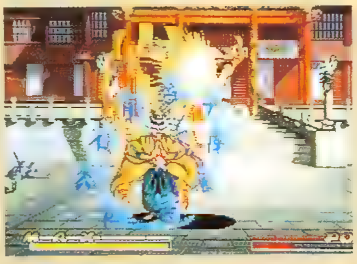
旋刃封邪も連続技専用。こちらも威力は高いが、狙い所は少ない。削り回数は多いのだが、確実に反撃される。



威力はデカイが少々使いづらい

闇超力

闇超力の修羅放邪は先読み対空技。出が遅いので、跳び込んできたのを見てからでは簡単に潰されてしまうゾ。



お礼シールドは出が速い。コマンドもかなり厄介

NINJAコンボ解説

C、C、↓Bは最後にキャンセルをかければ呪縛符につなげられるので、痺れている所に追加ダメージが狙える。



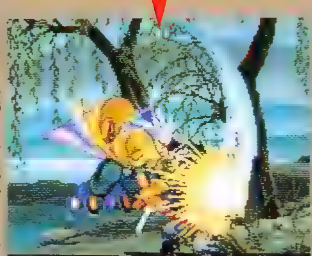
これにキャンセルをかけて呪縛符へ。追撃して大ダメージ

しっかり追撃を決めればかなりの破壊力があるので、主にこのNINJAコンボで相手の体力を減らすことになる。弱技から始動するので比較的決めやすいのもポイント。

C、C、C、D、→C、Bは→CとBが中段になっており、どちらともスキが小さいのでガードされても反撃を受けにくい。ただ、天和には下段に移行できるNINJAコンボが一つもないので、相手は立ちガードしているだけで全て防がれてしまう。しかも、相手をよろけさせてもレバガチャされると何も決まらなくなってしまう。コマンドも長いので、覚えるのも一苦労。



ここから中段。しかも、ガードされても反撃を受けにくいゾ



最後も中段。しかも、ガードされても反撃を受けにくいゾ

闇コンボの国士無双は他キャラのものと比べて若干威力が高めだが、C、C、↓Bからの連続技を狙う時に太極破を使うので、超力ゲージがなくなってしまうことが多く、使う機会は少ない。



威力は大きめだが、使い所の少ない国士無双

必殺技表

呪縛符（じゅばくふ）	↓↘→＋パンチ	武 素 素
風烈弾（ふうれつだん）	↓↘→＋キック	武 素 素
守護獣烈弾（しゅごじゅうれつだん）	Dボタンを押し続けて離す	武 素 素
閃滅掌（せんめつしょう）	パンチ連打	素 素
天魔円殺陣（てんまえんさつじん）	→↘↓↙←＋パンチ	素 素
●超力必殺		
太極破（たいきょくは）	↓↙←↙↓↘→＋AB	武 素 素
●真超力		
旋刃封邪（せんじんふうじゃ）	→↘↓↙←→↘↓＋AC	武 素 素
●瞬殺烈火		
旋空剣（拳）（せんくうけん）		武 素 素
松旋（しょうせん）	→↓↘＋パンチ	
竹旋（ちくせん）	↓↘→＋パンチ	
梅旋（ばいせん）	↓↘→＋パンチ	
●闇超力		
修羅放邪（しゅらほうじゃ）	Aボタンため～↓↙←＋離す	素 素
●闇コンボ		
国士無双（こくしむそう）	近A—B—C—→D—→B	武 素 素

対CPU戦攻略

やっぱり頼れるスライディング！

基本戦法

天和には、CPU戦で非常に有効な通常技が存在する。それはズバリ、対戦でも頼りになる「しゃがみ強蹴り（スライディング）」である。まずはこの技を使った戦法を紹介しよう。



使えるスライディングをガードされても…



強引に出すとヒットする確率高し

相手に接近し、対戦の時と同様に「ガードされても反撃を受けない間合い」からスライディングを出す。ここで相手にヒットしたなら、起き上がってきた所に再びスライディングの先端を当てよう。ガードされてしまっても、めげずにスライディングで押してみよう。反撃を試みたCPUにはいい感じでヒットする。

2発目もガードされてしまった時は、一度間合いを離した方がいい。3回連続で出すと相手に食い込んでしまい、反撃を受けてしまう。

前半の相手はスライディングを使わずとも簡単に勝てるので、連続技のコーナーで紹介している素手時限定の気絶連続技を叩き込んでやろう。

気絶させたあとに太極破絡みの連続技を決めれば一気に倒せる。覚えておこう。

スライディングパターンはほとんどのキャラに対して通じるので、天和のCPU戦は比較的簡単である。ただし、通じないキャラもすこしいるので、キャラ別攻略の方をじっくり読んで、チェックしておこう。



素手時限定だが、最後を風烈弾にすると…



なんと気絶させる事が可能だ

連続技

●C、C、↓B、↓キャンセル強呪縛符→しゃがみB→キャンセル太極破

最も使用頻度が高く、高威力を秘めているのがこの連続技。ジャンプ中↓+Cで裏回りを狙い、着地でつなぐのが基本。呪縛符で相手を痺れさせたら、一歩前進してからしゃがみ強斬りを出そう。間合いを詰めずに出してしまうと太極破が届かない場合がある。

また、素手の時に限り、ジャンプ↓+Cからつないで最後を風烈弾に変えると、なんと相手を気絶させることができるぞ。武器持ちより素手の方が気絶値が高いため。素手限定なので決める機会は少ないが、気絶は非常に大きい。



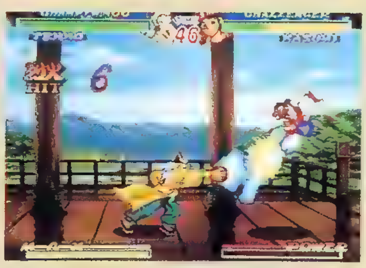
NINJAコンボのCから…



↓Bキャンセル強呪縛符…



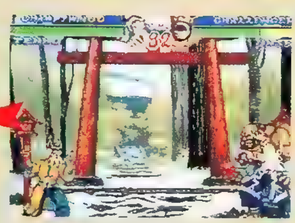
痺れている所に↓Bキャンセル



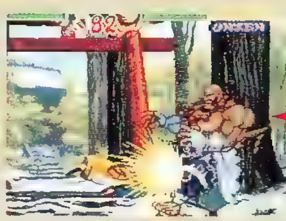
太極破で終了。激減りザマス

●強呪縛符→強風烈弾

遠距離で呪縛符が当たった時に決める、お手軽な連続技。威力の方は期待できないが、遠距離から追撃できるのは見逃せない。



遠距離で呪縛符がヒットしたら…



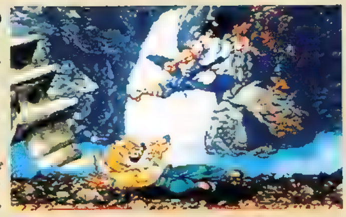
風烈弾でお手軽追い打ちだ。

●しゃがみ弱キック×2→キャンセル太極破

下段から入る連続技が少ないので頼れるのだが、コマンド入力は困難を極める。しゃがみ弱キックも連打では入らず、タイミング良く目押ししなければならない。太極破を風烈弾に変えれば決めやすくはなるが、当てたあとに反撃を受ける可能性がある。

キャラ別対CPU戦

●サスケはスライディングパターンで勝てる。まれに蒼空脚・旋を出してくるが、スライディング中は判定が小さいので当たらない。硬直しているサスケに、C、C、↓Bからの連続技か、コマンド投げを決めてやろう。


蒼空脚・旋を出されても当たらない

●カムイもスライディングパターンで楽勝。他のキャラクターでは苦戦するカムイも、じじいにとっては何の問題もないのだ。
●雷牙もスライディングで勝てるっス。雷・天龍で宙に跳び上がってつかみにくるが、スライディングで簡単に潰せる。こちらから跳び込んでもまず落とされないので、ひたすら連続技を狙うのも手。
●天和も手堅くスライディングパターンで勝てる。特に注意することもないので、スライディングで攻撃しまくろう。
●もうお分かりだと思うが、鴉にも恒例のスライディングパターンで決まりだ。
●鳳凰には珍しくスライディングパターンが通じない。地烈閃で一方的に潰されてしまうことがあるためだ。そこで、専用パターンを紹介しよう。

まず相手との距離をとり、強呪縛符（超力ゲージがたまっていれば真）を発射。すると、なぜか垂直ジャンプして食らうので、ジャンプ強斬りで追加ダメージを与えよう。こちらに跳び込まれて接近された時には、相討ち覚悟のスライディングでダウンを奪い、すぐに間合いを広げること。


なぜか垂直ジャンプして食らうので…


すぐにジャンプ強斬りで追い討ちしよう

●ナツメには再び登場のスライディングパターンでイケル。まれに轟斬斧で突っ込もうとするが、スライディングで簡単に潰せるぞ。
●ゴエモンは鳳凰と同様に地を這う飛び道具を持っているので、スライディングパターンが通じない。だが、ひたすら跳び込んで連続技を狙っていれば簡単に勝ててしまうので、それほど問題ではない。


スライディングは潰されるゾ

●雲仙も噂のスライディングパターンで天下無敵。ジャンプ強蹴りを早めに出して対空技である大粉砕撃を潰し、連続技を叩き込む戦法も有効である。


打点を高めにして大粉砕撃を潰し、連続技を決めよう

●霞もスラスラの嵐で圧勝だ。卦脚円旋蹴や緋旋蹴を出してくるが、偉大なるじじいスライディングで簡単に潰せるゾ。
●蘭丸も、スーパーグレイトデンジャラスインチキしゃがみ強蹴りパターンでウハウハ（謎）だ。普通に跳び込むと立ち強斬りでザッと落とされてしまうが、起き上がりに跳び込むとヒットする確率が高いので、一度ダウンさせたら跳び込んで連続技を狙おう。
●信長はスライディングを三界無惨（足元の判定がない突進技）で潰してくるため、パターンに持ち込めない。ジャンプ強蹴りの先端が当たる間合いで跳び込むとヒットしやすいので、連続技を決めよう。


これまたスライディングが潰されるぞい

対人戦ワンポイント攻略

使えるスライディングをメインに闘おう。ガードされても反撃を受けない間合いまで近づき、立ち弱斬りや弱旋空剣で牽制しつつスライディング。ガードされたら、相手の動きを見つつガードを固める、もしくは再びスライディングを出そう。判定が強いので比較的潰されにくい。ヒットしたら、ジャンプ↓+C攻撃で相手の起き上がりに跳び込み、裏回りを狙おう。完全に裏回りと分かるようには当てず、ガード方向を惑わす様に当てるのがポイント。

跳び込み後は、ヒット・ガードに関係なくC、C、↓BのNINJAコンボにつなごう。ヒットしていたらもちろん連続技だが、ガードされていたら↓Bキャンセル武器収納をしてみよう。収納はスキが小さいので、再び↓+Cで跳び込み、裏回りを狙うのだ。


この高さで当てても反撃は受けない。連続技も狙えるゾ


やはりスライディングだ。出していい間合いを覚えよう

特殊技























年齢：27歳
流派：我流（がりゅう）
身長：180cm
体重：45kg
舞台：逢魔ヶ原（おうまはら）
武器：妖刀（ようとう）"凶（まがつ）"

人の血をすするといわれる魔剣と、（鳥の）カラスとともに諸国を旅し、用心棒などの仕事をしている。
魔剣に取り憑かれているとも、もともと彼の心には魔剣をしのぐ狂気と虚無感が支配しているとも噂されている。
いつものようにカラスが東へ向かって飛び立った。鴉も何も考えることなくその後を追っていく…。

必殺技



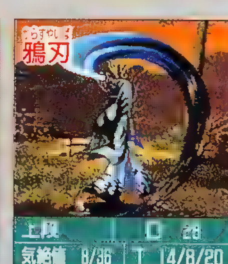
※データは(弱)(強)のものです。(真)については別表参照



※データは(弱)のものです。(強)(真)については別表参照



※データは(弱)のものです。(強)(真)については別表参照



※データは(弱)のものです。(強)(真)については別表参照







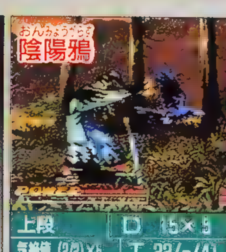
※別表参照

技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
鴉牙　(強)	上段	28	8／36	23／8／20
(真)	上段	28	8／36	29／8／21
疾風羽(強)	上段	25	40／56	16／8／15
(真)	上段	25	40／56	21／8／17
乱れ羽(強)	上段	6×12	(0/1)×12	12／69／23
(真)	上段	6×12	(0/1)×12	12／69／26
(追加攻撃)	中段(下段)	16	32/48	30(31)／4／19(20) ()内はBボタン
羽刃　(真)	上段	7×5	(8/9)×5	15／—／23
瞬殺烈火				
闇鴉・陰	上段	16	4／16	15／—／37（33） ()内は（強）（真）
・惨	上段	16	4／16	6／—／40／（37） ()内は（強）（真）
・滅	上段	16	4／16	6／—／48／（45） ()内は（強）（真）
超力必殺				
気狂障壁 LV1	上段	13	16／16	20／24／18
LV2	上段	25	16／16	20／24／18
LV3	上段	37	16／16	20／24／18
LV4	上段	54	16／16	20／24／18

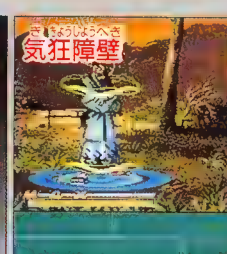
闇超力



真超力



超力必殺



※レベルにより変化。別表参照

通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	伐 上段 D 12 気絶値 16/18 ○	剋 上段 D 12 気絶値 12/12 ×	刈 中段 D 13 気絶値 16/16 ×	刈 中段 D 13 気絶値 16/16 ×	剪 上段 D 12 気絶値 8/8 ×
武器有強パンチ	貫 上段 D 25 気絶値 24/32 ○	剄 上段 D 26 気絶値 28/28 ×	没 中段 D 28 気絶値 28/28 ×	没 中段 D 28 気絶値 28/28 ×	殺 上段 D 27 気絶値 20/12 ×
武器無弱パンチ	戮 上段 D 4 気絶値 24/28 ○	叛 上段 D 4 気絶値 16/16 ×	残 中段 D 9 気絶値 24/24 —	残 中段 D 8 気絶値 24/24 —	欝 上段 D 4 気絶値 12/12 ×
武器無強パンチ	根 上段 D 18 気絶値 60/44 ○	誅 上段 D 16 気絶値 56/56 ×	闇 中段 D 18 気絶値 40/28 —	闇 中段 D 18 気絶値 40/28 —	寂 上段 D 18 気絶値 36/28 ×
弱キック	魍 下段 D 7 気絶値 20/24 ×	裂 上段 D 7 気絶値 12/16 ×	蚫 中段 D 10 気絶値 20/20 ×	蚫 中段 D 10 気絶値 20/20 ×	慄 下段 D 7 気絶値 8/12 ×
強キック	鏖 上段 D 22 気絶値 53/53 ○	空 上段 D 22 気絶値 40/40 ×	絶 中段 D 24 気絶値 40/28 ○	絶 中段 D 24 気絶値 40/28 ○	亡 下段 D 24 気絶値 28/36 ○

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

からす
鴉　攻略／モリスケ



先読み必殺技にすべてを賭けるか？

通常技

しゃがみ弱斬りはリーチが長めなので牽制に使えるが、出した時にタイミングよく跳び込まれてしまうと空振りしてしまい、対空技での迎撃が間に合わなくなるので注意。


牽制に使えるが、跳び込まれてしまうと迎撃が間に合わない

立ち強パンチもリーチは長いのだが、鴉、雷牙、ゴエモン、雲仙、蘭丸、信長以外はしゃがまれると当たらない。使う時には先端部分が当たる間合いで出そう。


リーチは長いが特定のキャラにはしゃがまれると当たらない強パンチ

近距離立ち弱蹴りは下段になっており、NINJAコンボに移行できる。跳び込みをガードさせてから使い、中段と下段の2択をせまろう。

ジャンプ弱斬りは相手の跳び込みを迎撃する時に使う。


使える対空技。跳び込みに反応してこちらも跳ぼう

跳び込まれたのを見てから後ろジャンプして出したり、先読みして置いておこう。先端が当たる間合いで垂直ジャンプから出すのも有効。

ジャンプ強斬りは判定は強くないが裏回りを狙える。相手の起き上がりに跳び込み、ガード方向を惑わせよう。

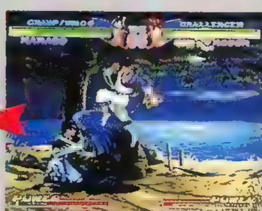

当てにくいが裏回りを狙えるジャンプ強斬り

ジャンプ強蹴りは下方向に対して強い。相手の通常技対空を潰す時や、正面から跳び込む時はこちらを使おう。

特殊技

武器あり時の遠距離中段攻撃は攻撃範囲が広く、リーチも長い。ただ、鴉には有効な下段技がないので、相手をよろめかせることは難しい。攻撃範囲の広さを生かして中間距離の牽制に使おう。

武器収納と武器取り出しには攻撃判定がついており、収納は2ヒット、取り出しは1ヒットし、どちらともキャンセル可能。相手を固める時の連係や連続技に組み込もう。また、しゃがみ武器取り出しは対空技としてそこそこ使える。迎撃した時にキャンセルをかけて弱鴉刃を出すと追い討ちできるので威力も大きい。


しゃがみ武器抜きで迎撃したら…


キャンセル弱鴉刃が連続技になる。一応頭に入れておこう

特殊技表

技名	コマンド	
●投げ		
怨（えん）	→＋B	素 素
断（だん）	→＋B	武
●コマンド投げ		
罪（つみ）	→←↙＋B	素 素
罰（ばつ）	→←↙＋B	武
●中段攻撃		
喪（そう）	→＋A	素 素
悔（かい）	→＋A（近距離）	武
壊（かい）	→＋A（遠距離）	武
●特殊技		
黒（くろ）	BC（武器取り出し）	素
影（かげ）	BC（武器収納）	武
傍（ぼう）	→＋B（遠距離）	武
荒（こう）	武器落とし中→＋BC	素

キャラ性能評価

攻撃力

ダメージ量の多い連続技が揃っているので、跳び込みが決まれば一気に体力を奪える。

相手を気絶させる連続技も持っているので、跳び込みさえ決まれば鴉の勝利が決まる、といっても過言ではない。

リーチ

リーチの長い通常技はしゃがみ弱斬りやジャンプ弱斬り、遠距離→＋Aのぐらい。遠距離立ち強蹴りや素手時の遠距離立ち強パンチもそこそこ。

ダウンを奪える下段技であるしゃがみ強蹴りのリーチが短いのは非常にイタイ。

スピード

他のキャラクターと見比べても特に素早い部分は見られず、遅いところもないので平均的といえる。

ジャンプスピードもそれ程速くないので、正面から普通に跳び込んだのでは迎撃されやすい。

使いやすさ

対空技が非常に使いずらいため、対処方法を知らないと跳び込みからの連続技をもらってオダブツ、ということも少なくない。対空技の使い方を覚え、気絶連続技をマスターすれば闘えるようになる。闇鴉を出す時も間合いに注意。

武器依存度

鴉の対空技は全て武器を使用するため、手放すことはできない。一応素手の時には武器取り出し（黒）が対空技になるが、判定はそれほど強くないので頼りにならない。

裏回りが狙えるのも強斬りだけなので、武器は必要。

総合

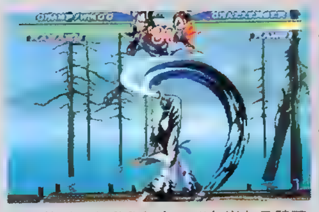
確かに一発はあるが、跳び込みの決めにくさを考えると難しい。無敵対空技を持たないので、相手にガンガン攻められると切り返しにくいのもツライ要因。一度相手をダウンさせ、起き上がりに跳び込んで一発を狙うしか。

鴉

技性能解説

必殺技

鴉刃は先読み対空技。出が遅いので見てからでは間に合わないが、攻撃範囲はかなり広く、跳び越えられそうになってもヒットする。



裏に抜けられそうになっても当たる鴉刃

疾風羽は先端を当てるように出せば反撃を受けない。闇鴉を追いかけるように出すと連続技になるぞ。

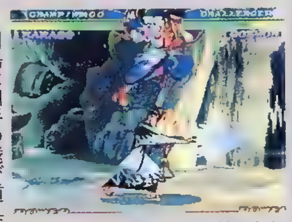


先端を当てれば反撃を受けない疾風羽

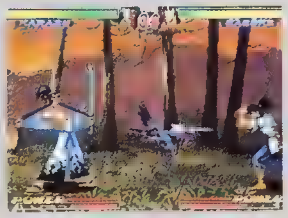
乱れ羽は連続技に組み込む。威力が非常に高く、ガードされても攻撃回数が多い分削り量も多い。また、最後の一撃後にAで中段、Bで下段の追加攻撃を出せるが、出が遅いので簡単に跳び込まれる。

羽刃は通常技対空で落としてくる相手に対して使える。真だと5ヒットして威力は上がるが、けずり回数は1回。

闇鴉は相手の飛び道具と1発目で相殺し、2、3発目が当たるように使おう。ただし、3発出すと硬直がかなりあるので跳び込まれやすい。また、単発で出す時は弱より強か真で出した方が硬直が短いぞ。

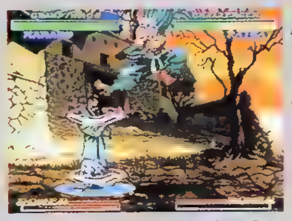


ザクザク突いた後の追加攻撃は出さない方が無難



一羽目で相殺し、二、三羽目が相手にヒット

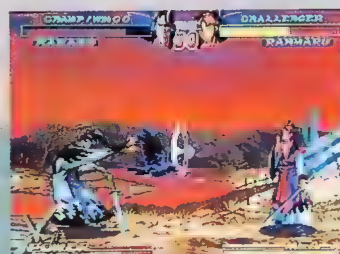
気狂障壁は対空技だが、これも先読みで出さないと出が遅いので潰される。ヒットすれば相手を痺れさせるので追い討ちが入る。



完全な先読み用。連続技に組み込んで使うのもいい

真超力

陰陽鴉は出が遅く使いづらいが、相手の飛び道具を貫通して進んでいく。



相手の飛び道具を貫通するが、出が遅くて使いづらい

闇超力

鴉地獄の舞いはしゃがみガード不能だが、出が遅い。ヒットすれば追い討ち可能だが、使用後に剣が腐り、一定時間使えなくなってしまう。



当てた後に追い討ちできるが、一定時間使用不可能になるのはちょっと…

NINJAコンボ解説

鴉が最も頼れるNINJAコンボは、C、C、D、Bという組み合わせ。一発目が下段であり、最後のBにキャンセルをかけて必殺技を出すと連続技になるので使用頻度が高いのだ。また、最後まで出さずにC、Cで止めるとスキが小さいので、ここからコマンド投げ、という手もある。上記のNINJAコンボを少し変えたものでは、C、C、➡Aという組み合わせがある。最後の➡Aが中段になっており、ガードされてもスキが少ないため反撃を受けない。だが、鴉はNINJAコンボ中に出せる下段技が一つもないので、知っている相手は常に立ちガードしているはず。そんな相手には、➡Aまで出さずに再びC、Cを出したり、コマンド投げを絡めて使うといいぞ。

闇コンボの狂い刃はそれ程威力が高いわけではないので、超力ゲージを消費してまで使う必要はない。見た目はかっこいいのでお好みで使おう。



下段の立ち弱蹴りから入り…



最期の一撃にキャンセルをかけて武器収納、ここから必殺技までつなげよう



最後が中段攻撃に変化するNINJAコンボ



見た目や効果音はかっこいいが、いまいち使いづらい

必殺技表

技名	コマンド	
鴉刃（からすやいば）	➡⬇↘＋パンチ	武
疾風羽（はやてばね）	➡⬇↘＋パンチ	素 素
乱れ羽（みだればね）	⬇↙⬅＋パンチ	武
羽刃（はねやいば）	ジャンプ中に⬇↘➡＋パンチ	武
●超力必殺		
気狂障壁（ききょうしょうへき）	➡⬅↙⬇↘➡＋AC	武 素 素
●真超力		
陰陽鴉（おんみょうからす）	➡↘⬇↙⬅➡＋AB	武 素 素
●瞬殺烈火		
闇鴉（やみがらす）		武 素 素
陰（いん）	⬇↘➡＋パンチ	
惨（さん）	➡N➡＋パンチ	
滅（めつ）	➡N➡＋パンチ	
●闇超力		
鴉地獄の舞い（からすじごくのまい）	⬅➡↘⬇↙⬅＋AB	武
●闇コンボ		
狂い刃（くるいやいば）	近A—C—BC—B—➡B	武 素

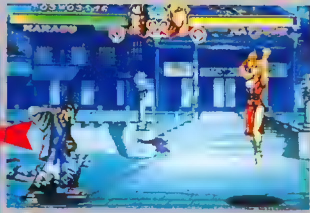
※Nはレバーニュートラルです。

対CPU戦攻略

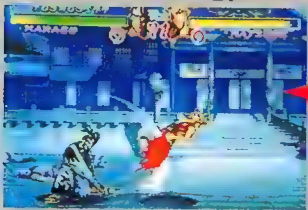
CPUが相手なら跳ばせて落とせる!

基本戦法

CPU戦で有効なパターンは大きく分けて2つ。基本戦法Aは弱闇鴉で相手の跳び込みを誘い、しゃがみ強斬りで迎撃するパターン。



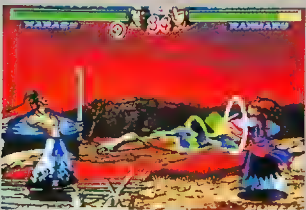
弱闇鴉で跳び込みを誘い…



しゃがみ強斬りでザクッと迎撃

弱闇鴉を撃つ時は、できるだけ間合いを離してから撃とう。間合いが近いと跳び込み攻撃をもらってしまうぞ。迎撃に使うしゃがみ強斬りは本来対空技ではないが、CPUは判定の強い技を出してこないのでなんとか落とせるぞ。相手に接近されてしまった場合は、ガードを固めてスキの大きい技を待ち、ガード後に反撃して間合いを離そう。

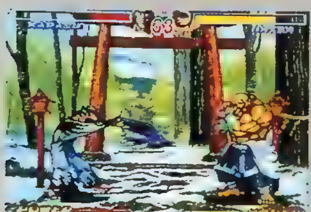
基本戦法Bは、間合いを離してから真闇鴉を三連発で出し続けるパターン。主に飛び道具主体で攻めてくるキャラに対して使う。相手の撃った飛び道具を1羽目で消しつつ、残りの2羽が相手にヒットするので、繰り返していればOK。



相手によっては3連発闇鴉を出し続けるだけでいい

これらのパターン以外では、しゃがみガードして相手が硬直のある技を出すまで待ち、ガード後に連続技を入れるパターンがある。相手キャラによって出してくる技が違うので、しっかり頭に入れよう。

また、相手にかなり体力を減らされてしまいピンチに陥った時には、間合いを離してから真超力の陰陽鴉をひたすら連発してみよう。ヒットする確率が高いゾ。



ヤバくなったら陰陽鴉に頼れ！

連続技

●遠距離→＋A(中段)→武器収納(1ヒット)→疾風羽

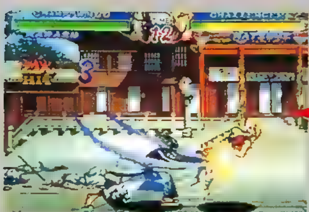
中段を決めて相手をよろけさせた時に決める連続技。影(武器収納)の1発目はリーチがあるので、間合いが離れていても届く場合が多い。



中段攻撃で相手をよろけさせたら…



素早く武器収納を当て、1発目にキャンセルをかけて…



弱疾風羽を決めよう。ダウンを奪えるので使えるゾ

●ジャンプ強斬り→C,C,D,B→キャンセル影(2ヒット)→キャンセル弱疾風羽(→黒→キャンセル弱鴉刃)

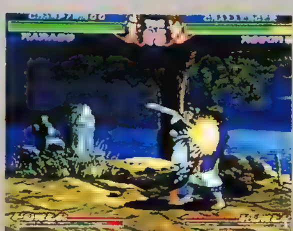
組み合わせを覚えてしまえば十分狙える連続技。威力はそれ程でもないが、相手をダウンさせられる点は見逃せない。相手が画面端にいる時のみ、疾風羽を決めた後に追撃が入る。ちなみに、信長は体が大きいので画面中央でも追撃可能。

●ジャンプ強斬り→近距離立ち強蹴り→キャンセル影(2ヒット)→キャンセル弱疾風羽→ジャンプ弱パンチ

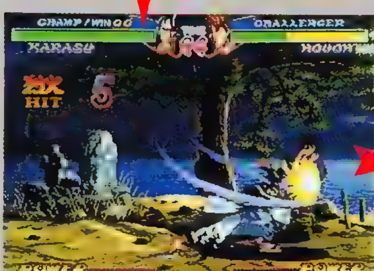
NINJAコンボを近距離立ち強蹴りに変えただけのものだが、相手を気絶させることができる。最後のジャンプ弱パンチは跳び上がった瞬間に出せばしっかり入る。失敗して立ち弱パンチになった時も、相手に当たれば気絶させられるので問題ない。

●ジャンプ強斬り→C,C,D,B→キャンセル気狂障壁→ジャンプ強蹴り→キャンセル羽刃

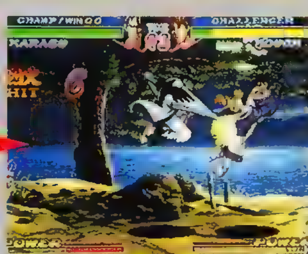
気狂障壁を決めて相手を浮かせ、痺れている所にジャンプ強蹴り羽刃を決める。ただし、超力ゲージが少ない場合は気狂障壁を決めても相手が浮かないため、追撃できない。



ジャンプ強蹴りから立ち強蹴りにつなぎ…



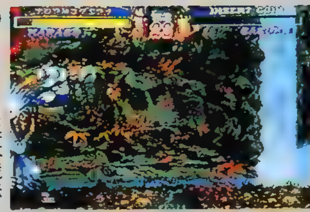
武器収納キャンセル疾風羽まで決め、浮いている相手に…



ジャンプ弱パンチで追い討ち。ダメージ量はそれ程でもないが気絶させることができる。

キャラ別攻略

●サスケには画面端まで下がって立ちガードで待とう。蒼空脚・旋やジャンプ攻撃にキャンセルをかけての蒼空脚・烈を出してくるので、ガード後にC、C、D、BのNINJAコンボからの連続技を叩き込んでやろう。サスケの体力が赤く点滅するまで減らすと、乱舞技を連発してくるようになる。落ち着いてガードし、立ち強蹴りで反撃しよう。


蒼空脚ガード後に連続技を叩き込もう

●カムイには基本戦法Bが有効だが、間合いが近いと跳び込み攻撃→龍頭牙の2段を食らってしまう。間合いを離したい時には、カムイが飛び道具を撃ってくるまで待とう。飛び道具をガードすれば後ろに下がるので、自然と間合いを離せる。


鬼烈斬・血煙のスキには踏み込んでからの強蹴りだ

カムイの体力が赤く点滅しはじめたら、サスケ同様突進乱舞技を連発してくる。しっかりガードして、一歩踏み込んでからの立ち強蹴りで反撃してやろう。踏み込みが甘いと届かないので注意しよう。

●雷牙は基本戦法Aで簡単に勝てる。雷牙は強力な対空技を持っていないので、跳び込みからの連続技で気絶を狙うのもいいだろう。

●天和にも基本戦法AでOK。こちらから跳び込むとジャンプ攻撃等で迎撃されやすいので、跳ばせて落とすに専念しよう。

●鴉の同キャラ戦では、少し離れて闇鴉を撃ってくるまで待ち、出してきたのを見たらすぐに跳び込んで連続技を狙う。鴉を2・3羽出していた場合は跳び込みが間に合うぞ。何も出していない時に跳び込むと鴉刃や気狂障壁で落とされる場合が多い。

●鳳凰には基本戦法Aを使うが、弱闇鴉ではなく強闇鴉を跳ばせる。間合いも離れ過ぎていると逆に迎撃できなくなるので注意しよう。

●ナツメも跳ばせて落とすパターンで余裕っス。

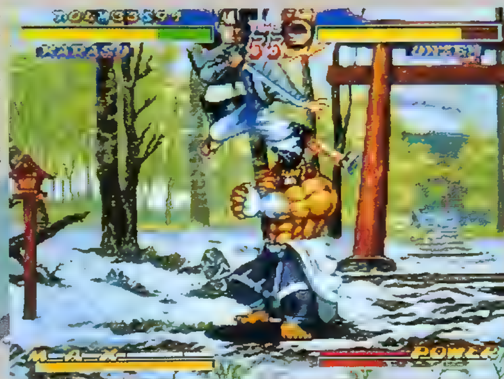
●ゴエモンは対空技で落としてこないので、ひたすら跳び込んで連続技を狙うだけで勝てちゃうぞ。

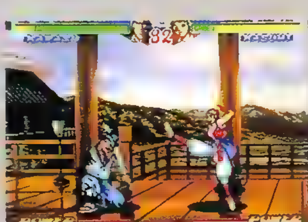
●雲仙には、ジャンプ強蹴りを早めに出して跳び込むと対空技である大粉砕撃（回転するやつ）を潰せるので、連続技を叩き込んでやろう。

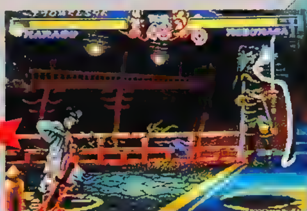
●霞は少し離れて待つと「それ～」という声を発しながら前方に移動する蹴りを出してくるので、空振らせてしゃがみ強蹴りを決める。ダウンさせたら再び少し離れて待ち、以後繰り返す。

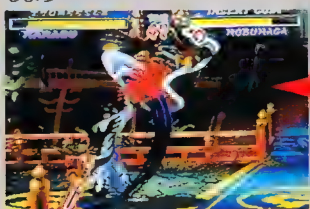
●蘭丸は基本戦法Bで勝てる。何度こちらの鴉を食らっても、めげずに飛び道具を出してくるので楽勝だ。

●信長には基本戦法Aだが、画面の端から端ぐらいまで間合いを離し、弱闇鴉で跳ばせて弱鴉刃で落とす。跳び込みからの連続技狙いでも十分勝てるゾ。


雲マンの大粉砕撃は打点高めの強蹴りで潰そう


間合いを離して卦脚円旋蹴を待とう


基本通り弱闇鴉で跳ばせるのだが…

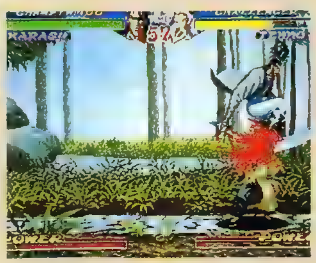

しゃがみ強斬りではなく弱鴉刃で迎撃しよう

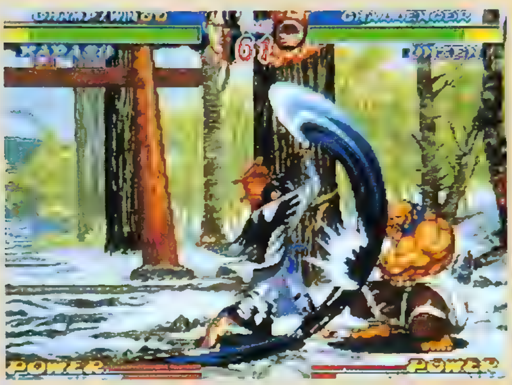
対人戦ワンポイント攻略

跳び込みからの気絶連続技、コレに尽きる。相手が体力マンタンであっても、一度気絶させてから気狂障壁絡みの連続技を叩き込めば一気に倒すことができる。とはいえ、鴉の跳び込み攻撃は判定が弱いので、普通に跳び込んだのではまず落とされてしまう。そこで、一度ダウンを奪ってから起き上がりに跳び込もう。

相手をダウンさせる技は、先読み対空技である鴉刃がベスト。相手が跳ぶと思われる所に置いておく。完全に読みになるが、相手に地上でガードされても先端部分のみなら反撃を受けにくくなる。

起き上がりにはジャンプ強斬りで裏回りを狙う。前か後ろか分かりづらい位置を攻撃すると決まりやすい。一発を狙うなら気絶連続技につなぎ、固めにいくならC、C、D、Bか中段攻撃につなごう。


ダウンさせたらジャンプ強斬りで裏回りを狙い、気絶させよう


ガードされると反撃を受ける鴉刃だが、相手の跳び込みをガードして２択を仕掛けられるより全然マシだ



鳳凰

破魔明星鳳凰

年齢：23歳
流派：高明流退魔術
身長：172cm
体重：59kg
舞台：久遠ノ浜
武器：三鈷双剣“迦桜羅”

生まれつき魔を退ける能力を持っていたが、それゆえに魔を引き寄せ、両親を魔物に殺される。普段は高明山随一の退魔師であり、仲間たちとじゃれあう明るい性格だが、ひとたび魔物と向かい合うときは別人のように厳しい表情となる。
〝なぜ自分はこの力を持って生まれたのか〟の疑問を解くために乱世に旅立つ。

特殊技



必殺技



※データは（弱）のものです。（強）（真）については別表参照
※（）内は真
※（）内は真



※別表参照
※別表参照
※別表参照

技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
鳳凰天舞（強）	上段	27	15／52	5／15／25
（真）	上段	27	15／52	5／17／29
瞬殺烈火				
鬼神斬・邪鬼殺	上段	15	1／20	8／6／16
餓鬼殺	上段	15	1／1	15／5／20
魔鬼殺	上段	15	1／1	12／7／37
超力必殺				
破邪・霊波動 LV1	上段	16	16／16	12／11／21
LV2	上段	22	16／16	12／15／25
LV3	上段	34	16／16	12／27／25
LV4	上段	62	16／16	12／27／25

闇超力



真超力



超力必殺



※レベルにより変化。別表参照

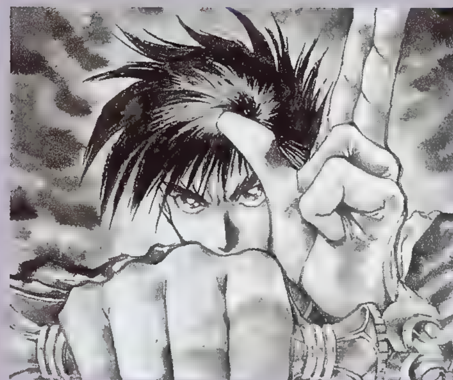
通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	帝釈撃 上段 D 12 気絶値 16/16 ○	摩利支撃 上段 D 12 気絶値 12/12 ×	大黒撃 中段 D 13 気絶値 16/16 ×	大黒撃 中段 D 13 気絶値 16/16 ×	吉祥撃 上段 D 12 気絶値 8/8 ○
武器有強パンチ	釈迦斬 上段 D 22 気絶値 24/32 ○	文殊斬 上段 D 22 気絶値 28/20 ×	孔雀明王斬 中段 D 25 気絶値 28/20 ×	孔雀明王斬 中段 D 25 気絶値 28/20 ×	不動明王斬 上段 D 24 気絶値 12/12 ×
武器無弱パンチ	普賢拳 上段 D 4 気絶値 16/16 ○	普賢拳 上段 D 4 気絶値 16/16 ○	日輪掌 中段 D 10 気絶値 22/24 ×	日輪掌 中段 D 10 気絶値 22/24 ×	内縛拳 上段 D 4 気絶値 12/12 ○
武器無強パンチ	金剛打 上段 D 19 気絶値 60/48 ○	外獅子拳 上段 D 19 気絶値 52/52 ×	隠形掌 中段 D 19 気絶値 40/24 ×	隠形掌 中段 D 19 気絶値 40/24 ×	外縛拳 上段 D 19 気絶値 36/28 ○
弱キック	摩虎羅 上段 D 10 気絶値 20/28 ○	宮毘羅 上段 D 13 気絶値 12/16 ×	真達羅 中段 D 12 気絶値 18/18 ×	真達羅 中段 D 12 気絶値 18/18 ×	安底羅 下段 D 10 気絶値 8/12 ○
強キック	招住羅 上段 D 24 気絶値 52/52 ×	因陀羅 上段・上段 D 12+13 気絶値 16/16+24/24 ×	珊底羅 中段 D 24 気絶値 40/24 ×	珊底羅 中段 D 24 気絶値 40/24 ×	迷企羅 下段 D 24 気絶値 40/24 ×

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

鳳凰（ほうおう）　攻略／風のFLN



空閃光と鳳凰天舞で守りの堅い鳳凰君

通常技

しゃがみ強斬りは、上方向に強い判定を持っているので、対空技として使える。技の出はあまり早くないので「置いておく」感じで出そう。対戦、対CPU戦ともに重宝するぞ。



対空技はこれが安定。リーチが短いので、少しもぐり込むようにして出した方がよい

しゃがみ弱キックは接近戦で牽制に使う。連打が利き、キャンセルもかかるのでグッドだ。相手が食らったら、難易度は高いが鬼神斬から瞬殺烈火につなげると威力が高い。

しゃがみ強キックは鳳凰の技の中ではリーチがある。足の先ギリギリを当てるように使おう。空振りするとスキが大きいので、最低でもガードさせるように出すこと。



キャンセルこそかからないが、長いリーチは魅力。連係のシメや地上戦で使おう

特殊技

特殊技の中段キックは、技の出があまり早くないので相手に見切られやすい。リーチは長いので中距離から使用していくといいだろう。逆に中段パンチはリーチが短い分、出が早いので接近戦でバリバリ狙っていきたい。



近距離では➡Aの方がいいぞ。よろけさせたら鬼神斬を叩き込め！

Dボタンの通常投げは追い討ち可能で、投げたあとダッシュから大日遮那招来などが入る。スキのある突進技などをガードしたあとが狙い所だ。



キック投げは追い討ち可能。ダッシュすれば大日も間に合う

コマンド投げは相手を激しくつきとばす技だ。このゲームのコマンド投げは強いので、自分の起き上がりに相手が通常技を重ねてきた場合や、相手の技のつなぎに割り込む時に積極的に狙っていこう。



起き上がりに技を重ねられても、コマンド投げなら大丈夫

レバー後ろ入れ弱キックのスキップはスキがほとんどない。しゃがみ弱キックを2～3回ガードさせた間合いから出し、すかさずコマンド投げを狙うと返されにくいぞ。



ここから⬅+C、そしてコマンド投げだ。結構決まるぞ

キャラ性能評価

攻撃力

鳳凰の総合的な攻撃力はCクラスだ。通常状態では超強力な連続技がなく（一応あるのだが）、一撃の破壊力もあまり大きくない。大ダメージを狙うなら真息吹を利用したり、連続技の中に闇コンボをうまく組み込んでいこう。

リーチ

リーチの長い（鳳凰の技の中では）通常技は立ち強斬り、立ち強キック、しゃがみ強キックくらいだ。ジャンプ中の強斬り、強キックもけっこう長い。特殊技では中段キックがオススメだ。牽制にも利用できる。

スピード

このキャラのスピード能力はかなり低いといわざるを得ない。やはりメインの必殺技が「ため系」なので行動が制限されてしまうのがツライ。移動やジャンプのスピードも遅いのでトリッキーな攻めにはあまりむいていないぞ。

使いやすさ

空閃光・地烈閃そして鳳凰天舞がすべてため技なので格闘ゲーム初心者でもラクちんなのだ。特に鳳凰天舞の使い勝手がいいので、攻めの激しい（激しすぎる？）このゲームにおいて防御の面でかなり優位にあるといえる。

武器依存度

しゃがみ強斬りが通常技対空のカナメなので武器依存度はかなり高い。鳳凰には武器なし状態でのメリットはほとんどないので立ち・ジャンプ強斬りのリーチを活かすためにも、できるだけ武器有り状態で闘っていこう。

総合

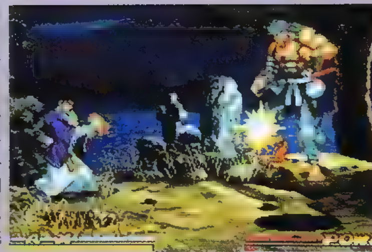
鳳凰天舞と菩薩掌により守備はOKだ。あとは攻撃能力だが、一気に接近戦にもっていける技がないのが難点だ。やはりカギになるのは弱攻撃から鬼神斬につないで瞬殺烈火、そして超絶的な破壊力をもつ闇コンボだ！

特殊技表

●投げ	
毘琉瑠投（びるらとう） →+B	武 素 素
阿修羅転放（あしゅらてんほう） →+D	武 素 素
●空中投げ	
迦褸羅弾（かるらだん） 空中で→+B	武 素 素
●コマンド投げ	
菩薩掌（ぼさつしょう） ←→↘↓+B	武 素 素
●中段攻撃	
内獅子掌（ないじししょう） →+A	素 素
烏枢沙撃（うすさげき） →+A	武
跋折羅（ばさら） →+C	武 素 素
●特殊技	
毘沙門撃（びしゃもんげき） →+B	武
波夷羅（はいら） ←+C	武 素 素
安仁羅（あにら） ←+D	武 素 素

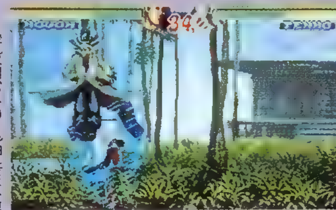
必殺技

空閃光はオーソドックスな飛び道具だ。技を出したあとのスキが小さめなので中、遠距離から牽制に使う。対戦、CPU戦の両方で世話になるぞ。真だと弾のスピードが速く、かわされにくい。地烈閃は地をはう飛び道具だが、空閃光に比べて少しスキが大きい。空閃光の下をくぐってくる相手には有効。この技も真でスピードアップする。

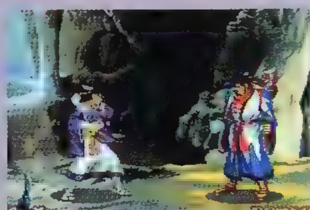

真はスピードが速く、相手が跳んだ直後に当ることも多い


相手によっては必要。スキが大きいので多用は禁物だが

鳳凰天舞は無敵時間を持つ対空技だ。ある程度裏回りにも強く、対戦、CPU戦ともによく使うぞ。


たまっていれば対空はこれで決まり。裏回りを返せるのもオイシイ

瞬殺烈火の鬼神斬は出が早く、弱攻撃からでもつながる強力な攻撃だ。強or真で出すと移動距離が長くなるので、間合いによって使い分けよう。


真ならこの間合いから届く。奇襲技に使うのもいいだろう

超力必殺の破邪・霊波動はボタンを押しっぱなしにしておくとゲージをためることができる。相手をダウンさせたらすかさずためておくと強い。相手が跳びこんできても早めにボタンを離せば対空技になるぞ。MAX状態で使うとゲージがなくなってしまうのでタメる時もギリギリまでで止めておこう。


実は対空技なのか？ 間合いが近くなければ結構強かったりする

真超力

大日遮那招来はコマンド技なので連続技に組み込もう。先読み対空としてもいちおう使えるが、無敵時間はないぞ。


A、B、B（素手）→キャンセルで連続技になるぞ

闇超力

無双太陽剣…。この技の出番はほとんどないだろう。格好イイので相手の気絶時になんとかキメたいが…。


手堅くいくなら必要ない技。気絶時に決めるぐらいだ

NINJAコンボ解説

相手の技のスキに入れるなら、立ちA、B、B、キャンセル鬼神斬。しかし立ちAのリーチが短いのがネックだ。


相手がスキをみせたら、出が早い立ち弱斬りから…


B、Bからキャンセル鬼神斬〜瞬殺烈火で大ダメージを与えてやろう

素手時のA、B、A、↓D、↓Dなどで、AやBがヒットしている場合は↓Dまでつなげずに A、B、Aからもう一度Aにつなげると、段数、そして威力を増やすことができる。A、B、A、A、B、Aという感じだ。

2択狙いなら、D、D、A、→CとD、D、A、しゃがみ弱キックを使い分けよう。ゲージMAX、真息吹中にD、D、Aがヒットしていた場合はAのあと→Bにして闇コンボを決めよう。この場合のAは武器がないとしゃがんでいる相手に空振ってしまうぞ。


D、D、Aから→Cで中段、→Bで闇コンボ、Aでやめればスキがない

闇コンボの鳳凰飛翔はゲージを消費してしまうが、威力が高く、格好いいグラフィックを見るだけでも価値あり。跳び込みから連続技として、なんとか使っていきたい技だ。


素手だとしゃがんだ相手に当たらない。必ず武器持ちで


跳び込みが決まったらチャンス


闇コンボで気分は快、さらに大ダメージだ！

必殺技表

空閃光(くうせんこう) ←ため→＋パンチ	武 素 素
地烈閃(ちれつせん) ←ため→＋キック	武 素 素
鳳凰天舞(ほうおうてんぶ) ↓ため↑＋キック	武 素 素
●超力必殺	
破邪・霊波動(はじゃ・れいはどう) ↓↙←→＋AB	武 素 素
●真超力	
大日釈那招来(だいにちしゃなしょうらい) ←↙↓↑＋AC	武 素 素
●瞬殺烈火	
鬼神斬(きしんざん)	武 素 素
邪鬼殺(じゃきさつ) ←↙↓↘→＋パンチ	
餓鬼殺(がきさつ) ↓↘→＋パンチ	
魔鬼殺(まきさつ) ↓↘→＋パンチ	
●闇超力	
無双太陽剣(むそうたいようけん) →↘↓↙←→↘↓＋AC	武
●闇コンボ	
鳳凰飛翔(ほうおうひしょう) 近D—D—A—→B	武 素 素

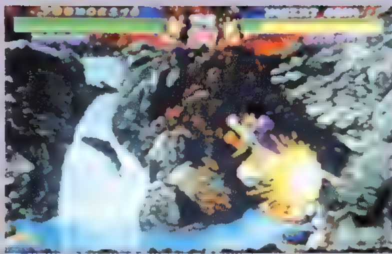
対CPU攻略

跳ばせて落とすの黄金パターンで!!

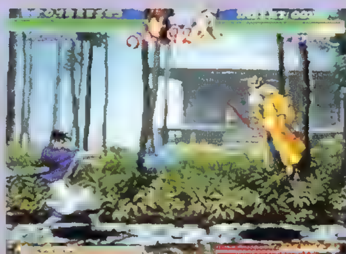
基本戦法

対CPUの基本戦法は大きく分けて4つある。とくに難しいものはないので、気楽にいこう。

基本戦法①は跳び込みからの連続技を狙う。1～3人目くらいまでなら相手キャラに関係なく有効だ。この戦法はタイム短縮になるので、記録を狙っている場合は確実かつ大胆に決めていこう。


最初の方はガンガン跳び込んでりゃOK。連続技の練習台だ

基本戦法②は、おなじみの『跳ばせて落とす』式だ。とにかく遠距離から空閃光を撃って相手の跳びこみを誘い、しゃがみ強斬りで撃墜する。


空閃光としゃがみ強斬りで「跳ばせて落とす」。楽勝

CPU戦はこのパターンが特に有効。跳びこみが強力でないキャラに対して、まさに切り札となる戦法だ。

基本戦法③は名づけて『岩石作戦』だ。立ち、しゃがみガードで相手の攻撃に耐え、スキのある技を（出の遅い技は直接鳳凰天舞で返す）ガードした瞬間、炎のごとく出の早い返し技を叩き込む!! 攻撃の激しいキャラに対して使える極上パターンだ。


「岩石作戦」根気よく待って反撃に徹しよう


出るのが遅い技なら、鳳凰天舞で返してもいいぞ

基本戦法④は、やはりきたか（笑）の『まさにデンジャラス』なパターンだ。画面端で後ろジャンプ強キックを出すべし! 出すべし! 攻撃を食らう場合もあるが、総合的に体力をリードできるはずだ。肉を斬らせて骨を断ってやろう!!


たまに返されるが体力勝ちできる。簡単なのでよしとしてネ

連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ちD、D、D、D

これは超初心者の人向け。ジャンプ強キックから立ち強キックさえつなげれば、あとは強キック連打でOKだ! 実はダメージの量もけっこうあるのであなどれないぞ。武器有り、武器なしに関わりなくできるのもポイントだ。

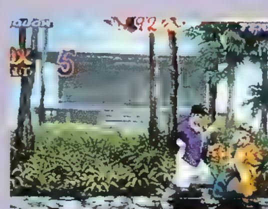
●武器有りジャンプ強キック→近距離立ちD、D、Bキャンセル鬼神斬

鳳凰のベーシックコンボ。コマンドがかなりラクなのに体力ゲージ一本以上の威力をもつ超優良コンボだ。必ずマスターして欲しい。


満タンからここまで減る。お買い得な連続技なのだ

●武器有りジャンプ強キック→近距離立ちD、D、Bキャンセル武器収納→すこし前進A、B、A→A、B、A→A、D、Bキャンセル鬼神斬

もうこれは初心者お断りレベル。サスケ、ナツメ、霞、蘭丸以外に決まる。前進のあとをA、D、A→A、D、B→キャンセル～に変えれば全キャラに入るぞ。武器収納の後ほんの少し前進するのがポイント（←これがムズイ）。その後のAが中段パンチに化けないように前進した後レバーをニュートラルにもどすタイミングを体で覚えるべし!!


コンボを武器収納でキャンセルするのがポイント

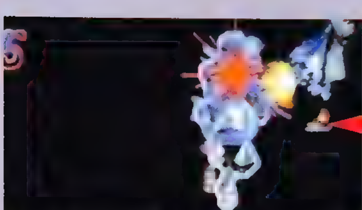

失敗すると中段に化ける。慣れるまで練習、練習だ

●武器有りジャンプ強キック→近距離立ちD、D、Bキャンセル武器収納→少し前進→立ちA、B、Bキャンセル武器取り出し→#その場で近距離A、D、B、D→近距離立ち強斬り→キャンセル大日遮那招来!!

ジェイケイ専用? コンボ。サスケ、カムイ、雷牙、霞には入らない。しかも、#でわずかに前進しないとナツメ、ゴエモンにも入らない。


キャンセルで武器を収納したら、できる限り前に歩いて次につなごう


最後は浮いた相手に立ち強斬りを当てて…


キャンセル大仏サマーでトドメ! 実は気絶連続技でもあるのだ

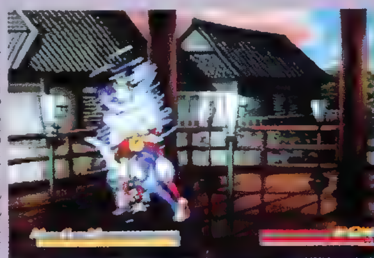
キャラ別対CPU戦

●サスケに対しては基本戦法②で闘おう。少し下に潜り込み気味にしゃがみ強斬りを出すと相討ちになりにくいぞ。基本戦法③も有効で、蒼空脚・旋と蒼空脚・烈を立ちガードして菩薩掌がイイ感じだ。
　真超力の疾風烈神撃も、ガード後に立ち強斬りが間に合うぞ。
●カムイはジャンプ強キックを少し遠めから当て、しゃがみ強キックにつなぐ。鬼烈斬・血煙は硬直がけっこうあるのでガード後に鬼神斬か空閃光で安定だ。
●雷牙は基本戦法①で大丈夫だ。勝手に爆雷撃を空振りすることがよくあるので、基本戦法③も使える。
●天和はスライディングがウルサイので基本戦法①でKOしてしまおう。飛び道具を撃つ時は地烈閃を混ぜよう。
●鴉には、基本戦法①を使う。中距離で闇鴉を待って跳び込もう。連続技でダウンさせたら、起き上がりにジャンプ強キックを重ねよう。なぜか食らってくれるぞ。気絶させて闇コンボを決めてやれ！
●鳳凰戦は基本戦法①か②を使う。特に問題はないだろう。
●ナツメ相手は基本戦法②でOKだ。一度接近されたら基本戦法③にきりかえよう。
●ゴエモン君は飛び道具を持っているが、基本戦法②で問題ない。しゃがみ強斬りは少し下に潜り込むカンジで出すべし。
●雲仙の攻撃を食らうと、一発でも超イタイので、基本戦法②をフル活用して接近させるな！　とにかく、空閃光↓しゃがみ強斬り。タイム狙いなら基本戦法①でもOKだ。コツはチョイ早めにキックを出すこと。

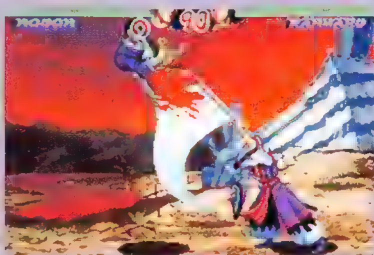

闇鴉を見たらすかさず跳び込め！　鴉の方をよく見ておき、素早く反応すること

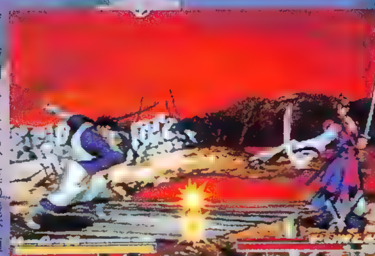

CPUは対空のタイミングが悪い。早出しで潰してやろう

●霞のジャンプ攻撃が強力なので基本戦法②が通用しない。ジャンプ弱キックを空中で勝手にくらう時があるが、ここはしゃがんで待ち、攻撃を鳳凰天舞で返していこう。基本戦法④も有効だ。卦脚円旋蹴を連発するパターンになればウハウハだ。

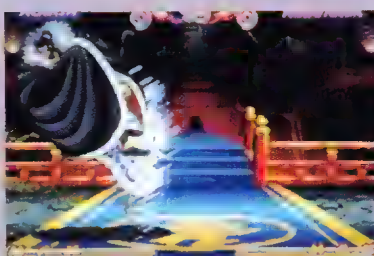

岩石でGO。霞の技に鳳凰天舞でカウンターをとるのだ

●蘭丸は立ち強斬りが強い対空技なので、跳び込めない。基本戦法③で連桜花を待ち、A、B、Bキャンセル鬼神斬や、菩薩掌で反撃しよう。真必殺が使えれば、空閃光と地烈閃だけでも勝てる。一度転ばせたらジャンプ強キックで跳び込めるぞ。


戦法①は厳禁。強斬りで簡単に落とされてしまうぞ


ゲージMAXなら、真の飛び道具を連射するだけで勝てる

●信長の動きは見切りやすい。三界無残、飛槍天舞、黒旋連環殺をよく出してくるが鳳凰なら余裕をもって鳳凰天舞で反応できるぞ。しゃがみAを出すと大抵ジャンプするか、どれかの技で突っ込んできてくれる。イイ人だ。滅界覇王。


突っ込んできたら鳳凰天舞。とにかく待って鳳凰天舞だ

対人戦ワンポイント攻略

中、遠距離戦は空閃光、地烈閃で牽制して相手の跳びこみをさそっていく。読まれると超危険なので立ち弱キック等のフェイントを混ぜていけ。
　対空技はしゃがみ強斬り、昇りジャンプ強斬り（空中投げに化ける）、昇りジャンプ弱キック（着地後に2択攻撃が可能）の3つを使おう。
　接近戦ではしゃがみ弱キックを多用する。そこから立ちCに連係させてNINJAコンボを狙ったり、しゃがみガードしがちになった相手に中段パンチを決めていく。間合いさえ覚えればコマンド投げの菩薩掌が超強力だ。
　起き上がりを攻める場合は弱キックで跳びこむと『一見裏回り攻撃』になる。着地後に2択攻撃を狙おう。しゃがみ弱キックが入りやすいぞ。


このあと、着地で中下段の2択を仕掛けるのが有効だ

相手キャラや間合いにより、逆ガードになることもある。かなり怪しい



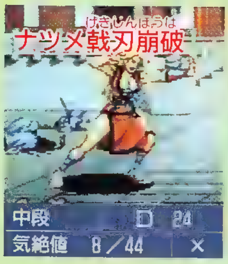


ナツメ 南天朱雀棗

年齢：21歳
流派：無鴛流
身長：167cm
体重：…
舞台：朱麗城
武器：子母鴛鴦鉞“斬華”

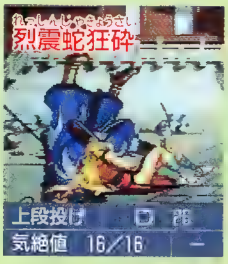
異人の血を引く一族の村で生まれ育つ。幼い頃より村に伝わる無鴛流を習い、兄弟子たちも及ばぬ実力を身につけている。
いつからか悪夢にうなされるようになり、その原因が本土にあることを知って旅立つ。たった一人の肉親である妹にも何も告げずに…。

特殊技



















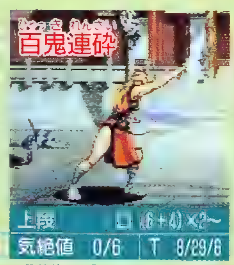




必殺技



※データは(弱)のものです。(強)(真)については別表参照



※気絶値は1発につき　※Tは連打しなかった場合　※データは(弱)のものです。(強)(真)については別表参照



※無敵7　※データは(弱)のものです。(強)(真)については別表参照

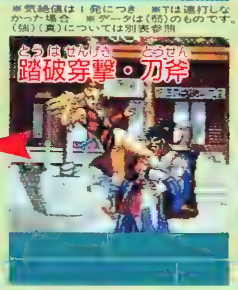
技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
必殺技				
刃空斬(強)	上段	22+4+4	10/52+(0/0)×2	3/11/35無敵6
(真)	上段	19+4+4+3+3+3	10/52+(0/0)×5	3/14・12・23/32無敵7
百鬼連砕(強)(真)	上段	(6+4)×2~	0/6 1発につき	8/22/7
轟斬斧(強)	上段	16+13	4/26+4/26	9/10(8)/17 ()内は(真)
瞬殺烈火				
踏破穿撃・刃斧(弱)	上・中段	13+19	4/16+4/16	6/11・7・4/15
(強)	上・中段	13+19	4/16+4/16	6/13・7・4/14
(真)	上・中段	13+19	4/16+4/16	5/12・7・4/14
・弾槍	上段	4+6+4+6	(0/0)×4	10/46/8
・神戦	上段	13	0/0	14/3/23
超力必殺				
天破裂脚 LV1	上段	16	16/16	19/4/20
LV2	上段	28	16/16	19/4/20
LV3	上段	13+13+16	(0/0)×2+16/16	20/30/20
LV4	上段	10+12+10+12+16	(0/0)×4+16/16	19/56/20
真超力				
鏖殺・幻夢繚乱のダメージ 3+4+3+4+7+3+4+6+4+4+6+3+4+30				



※別表参照



※別表参照



※別表参照



闇超力



真超力



超力必殺



通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	連閃爪 上段 D 7+4 気絶値 8/8+8/8 ×	砕顎爪 上段 D 10 気絶値 12/12 ×	飛鴛爪 中段 D 13 気絶値 16/16 ×	飛鷹爪 中段 D 13 気絶値 16/16 ×	独閃爪 上段 D 8 気絶値 8/8 ×
武器有強パンチ	連斬爪 上段 D 15+9 気絶値 12/16+12/16 ○・×	轟連爪 上段 D 15+8 気絶値 14/14+14/14 ×	両断爪 中段 D 22 気絶値 28/28 ×	両断爪 中段 D 22 気絶値 28/28 ×	燐斬爪 上段 D 21 気絶値 20/12 ×
武器無弱パンチ	裏叉 上段 D 4 気絶値 24/28 ×	臥瓜錘 上段 D 4 気絶値 16/16 ×	落刀 中段 D 13 気絶値 24/28 ×	落刀 中段 D 13 気絶値 24/28 ×	下段裏叉 上段 D 4 気絶値 12/12 ○
武器無強パンチ	撃隣弾 上段 D 19 気絶値 60/48 ○	方天戟 上段 D 19 気絶値 56/56 ×	凰鳴弾 中段 D 18 気絶値 40/24 ×	烈破錘 中段 D 18 気絶値 40/24 ×	虎蹲戟 上段 D 16 気絶値 36/28 ○
弱キック	閃刃 下段 D 9 気絶値 20/24 ×	狼牙鉞 上段 D 10 気絶値 12/16 ×	弾空鉞 中段 D 13 気絶値 24/24 ×	瞬槍 中段 D 13 気絶値 24/24 ×	下閃刃 下段 D 12 気絶値 24/32 ×
強キック	轟翼刃 上段 D 24 気絶値 53/53 ×	破轟鉞 上段 D 24 気絶値 40/40 ×	月牙 中段 D 21 気絶値 40/24 ×	震天雷 中段 D 21 気絶値 40/24 ×	龍王戟 下段 D 21 気絶値 32/40 ×

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

ナツメ

攻略／蒼炎闘士ゆーち



スキのない攻めが非常に強力だ!

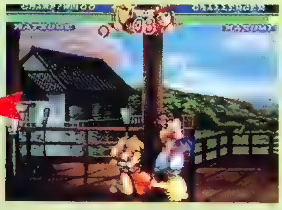
通常技

まずしゃがみ強パンチ。この技はリーチが長く、判定も強いので、近距離で相手を固めにいく時に使うといい。連発はできないが、キャンセル可能で、必殺技などを出して相手を固めに持っていける。

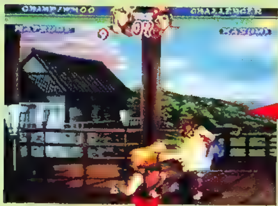
しゃがみ弱蹴りからつなぐこともできるのでCPU戦、対戦共に、使用頻度の高い通常技であることは間違いない。

牽制にはリーチのある立ち強蹴りがいいだろう。ナツメの通常技の中でも最も長く、中間距離での攻防に威力を発揮する。空振りさえしなければ比較的スキがなく、相手の牽制技を潰したり、攻め際などに置いとく感じに使うといいだろう。もちろん対戦でも使っていけるが、CPUには特に使っていける。

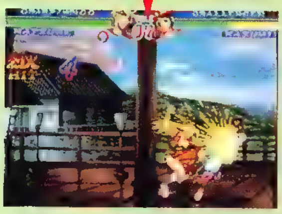
なにげに使えるのが、しゃがみ強蹴り。CPU、対戦どちらでもいい。これは相手の飛び道具を、見てから抜ける（地を這う飛び道具は×）ことが可能なので、相手の飛び道具を抜けつつ当てたり、立ち強蹴りなどを振りつつ一歩踏み込んで出すのが有効な使い方だ。見た目ほどリーチはないので、しゃがみ強パンチと使い分けるといい。まあ飛び道具を撃たせないくらいガンガン攻めれば使うこともないけどね。跳び込み攻撃はリーチもあり、裏回り攻撃にもなるジャンプ強蹴りがいい。



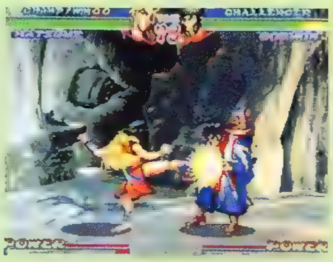
下段判定のしゃがみ弱蹴り。近距離でヒットしたら…



目押しでしゃがみ強パンチにつながる。これはキャンセル可能、



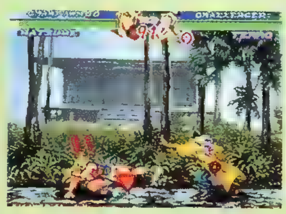
というわけで、轟斬斧まで連続技になるのだ。使える。マスターすれ



地上戦では、立ち強キックでの牽制が有効。空振らないように

特殊技

中段技の➡+Aは出の早さとリーチは平均的。この技からNINJAコンボ、闇コンボにつながるので、はっきりいって使ってください。⬇↘➡⬅➡+Bは強くて早い中段技。轟斬斧と混ぜるといい。ナツメは武器を持つと通常技にキャンセルがかからなくなり、この技も出せないので、なるべく持たない方がいい。



この技と飛鳥をうまく使えば、中段の飛び道具は怖くない



戟刃崩破は打撃防御のような判定がある。立ち攻撃を無視して突進するぞ

特殊技表

●投げ

下龍炮(かりゅうほう) (武)(素)(素)
➡+B

烈震蛇狂砕(れっしんじゃきょうさい) (武)(素)(素)
➡+D

●しゃがみ投げ

地龍炮(ちりゅうほう) (武)(素)(素)
↘+B

●空中投げ

飛龍炮(ひりゅうほう) (武)(素)(素)
空中で⬆以外+B

●コマンド投げ

大峰嵐(だいほうらん) (武)(素)(素)
⬅⬇↙+D

●中段攻撃

蛇狂砕(じゃきょうさい) (武)(素)(素)
➡+A

●特殊技

ナツメ戟刃崩破(げきじんほうは) (素)(素)
⬇↘➡⬅➡+B

通天槍(つうてんそう) (武)(素)(素)
➡+D

飛轟鉞(ひごうえつ) (武)(素)(素)
↘+A

昇斬斧(しょうざんぷ) (武)(素)(素)
⬆+D

斬華爪 (きりかそう) (素)
BC

キャラ性能評価

スピード

地上の移動や跳び込みは他のキャラとさほど変わりはない。だが、必殺技の轟斬斧や中段技のナツメ戟刃崩破がとてつもなく移動速度が速く、スキがない。どちらも強いので、使いこなせればトップレベルのスピードになるゾ。

リーチ

武器持ちのリーチはどれも短いものばかりだが、素手と蹴りの立ち、しゃがみ強攻撃はなかなかのものだ。立ち強蹴りは遠目でも当たるぐらいなので、それを出しつつキャンセルのかかるしゃがみ強パンチや跳び蹴りで攻め込もう。

攻撃力

通常技単体の威力は平均的だが、お手軽で決めやすいNINJAコンボや連続技を備えている。さらに必殺技やコマンド投げ、しゃがみ投げをおり混ぜて闘えば、男性キャラにも劣らない攻撃力を発揮するだろう。

使いやすさ

必殺技はどれも使いやすい。唯一難しめなのが通常技からナツメ戟刃崩破のキャンセルだけなので、慣れてしまえば楽に使えるキャラだ。技も豊富なので、自分なりに戦略を組み立てていけば、楽しめること間違いナシ。

武器依存度

武器持ち時のメリットは飛び道具の飛鳥が使えることのみなので、ぜ〜んぜんダメ。しかもナツメ戟刃崩破が使えなくなってしまうのはイタイ。まあ、ムリして持たなくても素手の方が闘いやすいので、武器はまったく必要ではない。

総合

出が早くスキのない移動技を多く持ち、基本的に押せ押せでいける。対空技や比較的簡単な連続技も持っているので、限りなくAランクに近いキャラだ。多彩な技を使い、相手に攻めるスキを与えないように闘うべし。

必殺技解説

刃空斬はいわゆる対空技。無敵時間は少々短いが充分相手を落とせる。技の本質自体は対空なのだが、相手に技をガードさせた直後、反撃を潰すのに出したり、起き上がりに出すことが多くなるだろう。

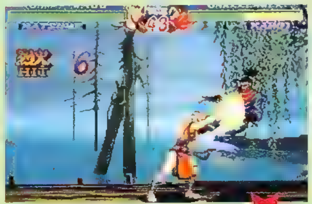


弱で出せばスキが小さく、ガードされても大丈夫。まず反撃されない

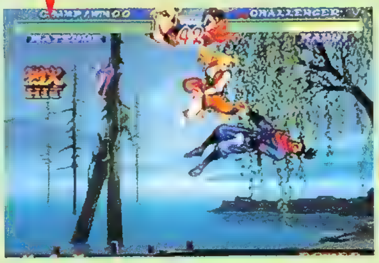


無敵技である刃空斬を出せば、相手の反撃を潰すこともできる

百鬼連砕はお手軽連続技に使う。連打せずに一回だけ出し、追い討ちに空中投げや必殺技を入れる。初心者はこの技を使った連続技から入ろう。



連続技に使う場合は、強か真で出してボタンは連打しないこと



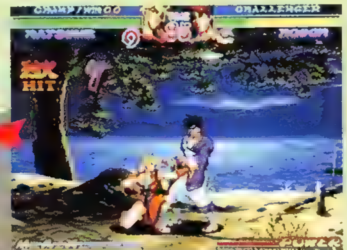
さすれば空中投げなどで追い討ち可能。簡単で威力もそこそこ

轟斬斧は必殺技で一、二を争う使用頻度の高い技。スピードのある移動攻撃で、連続攻撃や奇襲、相手を固めるなどの使い方がある。また、対戦で相手がガードした時に2択を迫るなど、使い方は様々。

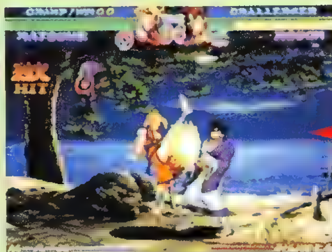
飛鳥は武器を持っている時のみ使える飛び道具。投げた後の硬直も長く、拾いにいかなくてはいけないので、使いづらい。一応空中でキャッチしてジャンプ攻撃が出せるので覚えておこう。

踏破穿撃は瞬殺烈火対応の技。一回目で止め、しゃがみ弱パンチキャンセル踏破穿撃の繰り返しで永久連続技になる。以外と簡単なのでいつでも狙っていける。

天破烈脚は連続技専用だ。



永久連続技。至近距離でしゃがみ弱パンチキャンセル…



強の踏破穿激、目押しでしゃがみ弱パンチ…以下繰り返し

真超力

鏖殺・幻夢繚乱は出はじめが中段というだけ。2択の時に混ぜて使うということしか使い道がないだろう。

闇超力

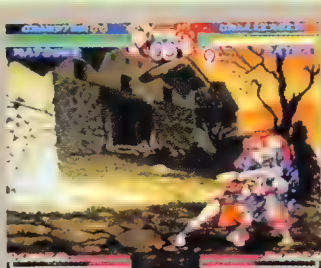
極流獄殺掌は連続技（NINJAコンボからの場合アリ）になるが、他に使える技が多いナツメは無理して使うこともない。

NINJAコンボ解説

ナツメのNINJAコンボは遠距離攻撃から発動するのが多いし、途中で必殺技にキャンセルできないので使い勝手が悪い。しかし、特殊技や必殺技主体で攻めるナツメはNINJAコンボに頼る必要があまりないので、『どんな技からNINJAコンボにつながるか？』ぐらいに、全体の流れを覚えておけばいい。

①近距離B、D、➡A、⬇➡B or ⬅➡B

ナツメのNINJAコンボで簡単に使えるのがコレ。⬅➡Bはガードされると反撃されるものの、前の→Aとともに中段技なので問題ナイ。また、↓→Bならガードされてもスキがないので、反撃を恐れず狙っていくことができる。跳び込んだあとに使っていくのが一番有効だろう。



↓→Bはガードされると間合いが開くため、反撃されにくい

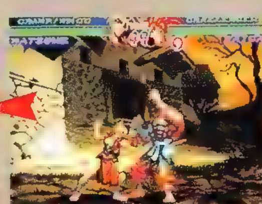


＊←→Bは中段だがスキがあるので注意

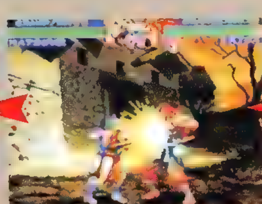
②遠距離A or ➡A、➡A、A、⬆D ＊

はじめの➡Aは中段技なので、跳び込みからの2択に使う。遠Aは跳び込み攻撃から立ち弱パンチ2発（目押し）につないでから発動しよう。

＊Aは先に紹介したコンボの⬇➡Bか⬅➡Bに移行する。最後の⬆Dは➡Bに変えれば闇コンボにつながるぞ。



→Aの中段攻撃から、NINJAコンボにつなぐことが可能



→A、Aとつないだあと…



→Bで闇コンボに。ゲージがないときは↑Dを使うべし

必殺技表

刃空斬（じんくうざん） ➡⬇↘＋パンチ	武 素 菜
百鬼連砕（ひゃっきれんさい） ⬇↙⬅＋パンチ連打	武 素 菜
轟斬斧（ごうざんぶ） ⬇↙⬅＋キック	武 素 菜
飛鳥（あすか） ⬅↙⬇↘➡＋パンチ	武
●超力必殺	
天破烈脚（てんはれっきゃく） ➡⬅↙⬇↘➡＋CD	武 素 菜
●真超力	
鏖殺・幻夢繚乱（おうさつ・げんむりょうらん） ➡↘⬇↙⬅⬇↘➡＋AC	武 素 菜
●瞬殺烈火	
踏破穿撃（とうはせんげき）	武 素 菜
刀穿（とうせん） ⬇↘➡＋キック	
弾槍（だんそう） ⬇↘➡＋キック	
神戟（しんげき） ⬇↘➡＋キック	
●闇超力	
極流獄殺掌（きょくりゅうごくさつしょう） ➡↘⬇➡↘⬇＋AB	素 菜
●闇コンボ	
無鴛流瞬撃・鏖（むえんりゅうしゅんげき・みなごろし） A━➡A━➡A━A━➡B	武 素 菜

対CPU戦攻略

高速突進技でゴリゴリ押せ!

基本戦法

簡単な飛ばせて落とすといった戦法をとりたいが、飛び道具（飛鳥）の性質上不向きである。ではどうするか？全国ナツメ会のみなさんが大好きな轟斬斧などを使い、ゴリゴリ攻略していこう。以下の3つの基本戦法を参考に信長も押しきってして欲しい。

トライアル①：飛び道具を持っているキャラに有効。ナツメのしゃがみ強蹴りは飛び道具を抜けることが可能（地上を這うのは×）なので、近づきつつ出すとよく当たる。ガードされる時もあるが、再びしゃがみ強蹴りを出すとCPUの技を潰せるので出しておくといい。また、CPUはしゃがみ強蹴りガード後、比較的飛び道具を撃つので、飛び込んで連続技を狙え。

トライアル②：これはイキナリ強の轟斬斧で攻め、ガードしたらコマンド投げと刃空斬の2択を仕掛ける。はじめの轟斬斧がヒットしたら、CPUの起き上がりにしゃがみ強パンチを重ねてキャンセル轟斬斧を出し、同じ状況（2択）に持っていく。

トライアル③：トライアル①に似てる。ダウンさせてしゃがみ強蹴りを重ねる。重ねる距離は様々だが、これだけで倒せるキャラもいる。

補足だが自分がダウンして起き上がる時CPUが近くにいたらコマンド投げを狙おう。

飛び道具キャラにはしゃがみ強キックで闘う。ガードされたときは…

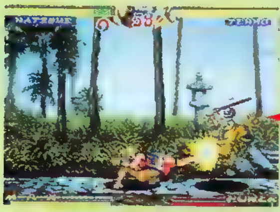




飛び道具を撃つことが多い。飛び込んで連続技を狙うべし



一部のキャラにはしゃがみ強キックが超有力。密着でガードさせ…



さらにもう1発。これだけでラクチンして勝てたりするぞ

CPUの起き上がりにはしゃがみ強パンチを重ね、





轟斬斧までガードさせ、刃空斬で反撃を潰してやろう

連続技

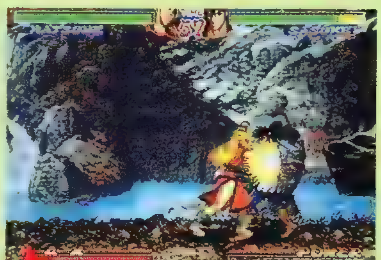
●しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱轟斬斧

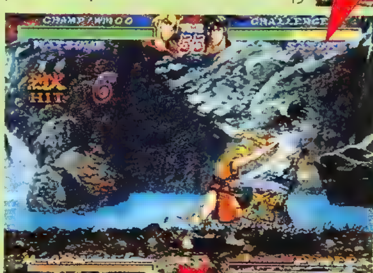
下段攻撃からの連続技。気絶値がかなり高く、これと中段攻撃との2択が強力。マスターしておきたい連続技だ。

●ジャンプ強キック→近立ち強パンチ→キャンセル強百鬼連砕→遠立ち強パンチ

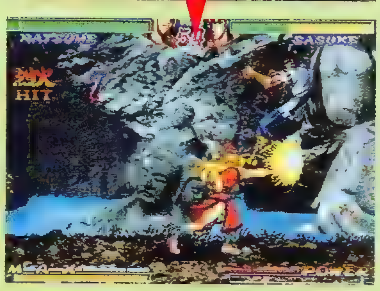
雷牙と霞以外に入る気絶連続技。最後の1発は少し前進してから出すこと。

ジャンプ強キックは少し引きつけて当ててこれにつなぎ…





キャンセル百鬼連砕で浮かせて…

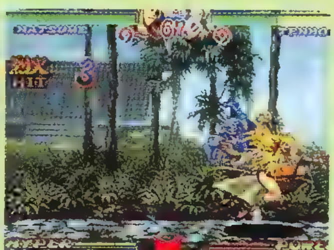


浮いた相手に立ち強パンチ。こんなんで気絶。インチキ？

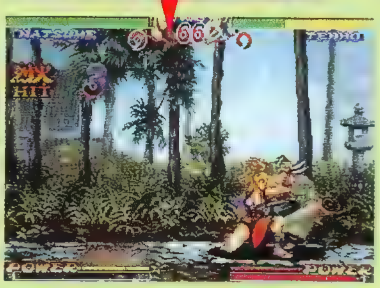
着地後を近立ち強パンチ→キャンセル立ち武器取り出し→キャンセル強百鬼連砕→ダッシュして近立ち強キックなら霞にも入る。また、気絶しないがダメージが大きいのが、強百鬼連砕→すぐにダッシュ→少し前進→↑+D→垂直ジャンプして空中投げ。カムイ、雷牙、ナツメ、霞以外に入る。

●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→真轟斬斧→極流獄殺掌

真轟斬斧の2発目が空振りして、浮いたままになっている相手を闇超力でキャッチするカッコイイ連続技。轟斬斧のあとは位置が入れ替わるので、反対向きに入力するようにしよう。雷牙、ゴエモン、雲仙、信長には入らないので、しゃがみ強パンチから直接極流獄殺掌につなげよう。



真の轟斬斧で貫通。叩きつけないので相手は浮いたままだ



そこを極流獄殺掌で拾えるのだ。メチャクチャカッコイイー

●しゃがみ弱パンチ→キャンセル強踏破穿撃→しゃがみ弱パンチ…（以下繰り返し）

永久連続技。踏破穿撃は1発目（刀斧）だけを使う。タイミングが命だ。

キャラ別攻略

●サスケはトライアル①、②、③全部使える。飛蒼月と蒼空脚をうまく避けつつしゃがみ強蹴りを当てにいこう。体力が少なくなると疾風烈神撃の連発に気をつけ、ガード後に轟斬斧で反撃しよう。

●カムイはサスケと似たタイプだがやりづらい。殺鬼や鬼烈斬・血煙などを特に気をつけ、トライアル①、②、③でいこう。③は根元で重ねよう。

轟斬斧をガードさせた後、CPUの反撃を潰す時にゲージがたまっていれば真の刃空斬を使うのも有効だ。

●雷牙は開幕から跳び込み攻撃が比較的楽に入るので連続技を狙っていこう。CPUがダウンしたあとは、トライアル②で起き攻めをしよう。

●天和はトライアル②、③を使っていける。始まったら近づいてしゃがみ強蹴りを当てにいこう。呪縛符は抜けられるので問題ナイ。③を使う場合には、起き上がりに技の根元を重ねるようにしよう。

●鴉はある程度間合いが離れたり、弱パンチで牽制すると闇鴉を撃つので、跳び込んで連続技を入れよう。開始早々イキナリ跳び込んでもいける。トライアル②、③でも可。

●鳳凰は開始早々歩いていってしゃがみ強蹴りを当てにいくことも可。また、ある程度間合い（中間間合い）を離すと飛び道具を撃ってくるので、跳び込んで連続技を狙おう。その後はトライアル②、③がいい。③は根元で重ねよう。

●ナツメは非常に楽な相手だ。極論をいえば、しゃがみ強蹴りを振っていればいい。当たりにこない時は、ちょっとずつ近づいて振ろう。トライアル②、③は根元を重ねた方がいいが、あまり関係ない。

●ゴエモンは対空があまいのでかなり連続技の練習台になる。開幕からガンガン跳び込んでO・K。ダウンさせた後はトライアル②でも跳び込みでもどちらでもいい。

●雲仙は対空で大粉砕撃を使ってくるが、跳び込み攻撃をちょっと高い位置で当てるようにすればぜ～んぜん平気。跳び込み連続技とトライアル②で充分だね。

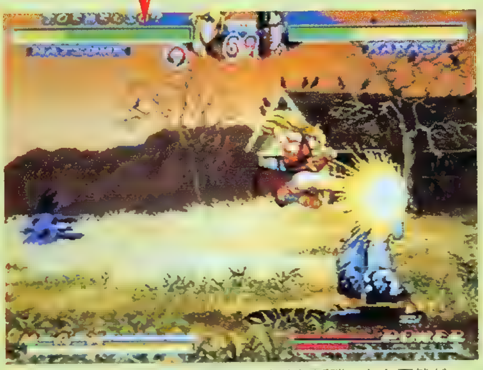
●霞はトライアル②、③でいいが緋天脚にさえ気をつければしゃがみ強蹴りだけで勝てる。コンボがきた時はしゃがんでいれば当たらないので、しゃがみ強パンチから連続技を入れろ。③は位置関係ナシ。

●蘭丸は通常技などを対空にしてきたりするので、落とされてもしつこく跳び込み、連続技で大ダメージを狙うといい。ダウンさせたらトライアル②でいこう。③も有効。

●信長はラスボスのくせに跳び込み連続技か一度ダウンさせたら、トライアル②で終わるというおめでたいヤツだ。一応コンボで暴れてる時や三界無惨には気をつけよう。

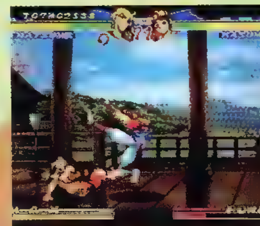
飛び道具を撃ったのを確認したら…





すぐに跳び込もう。気絶連続技を決めれば勝ったも同然だ

かなり楽。片手で勝てるかも？

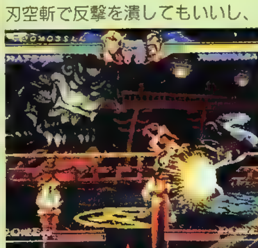


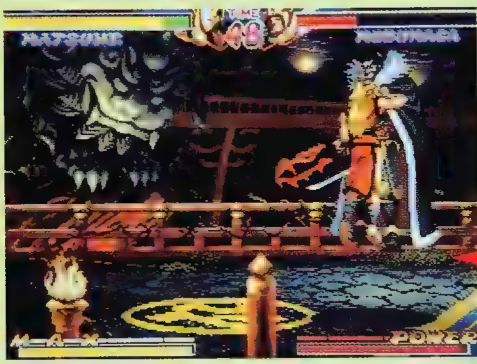
強轟斬斧をガードさせて…



信長にも有効、トライアル②。

刃空斬で反撃を潰してもいいし、





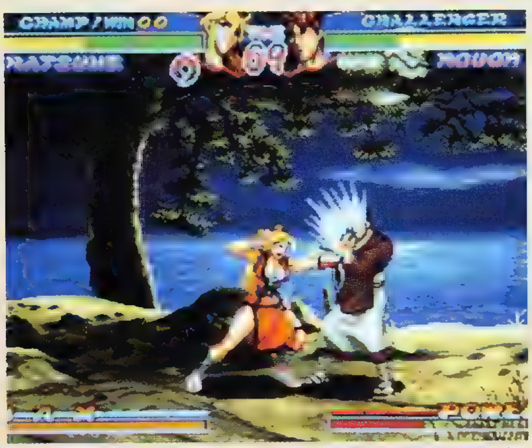
コマンド投げでもいい。どちらも面白いように決まるぞ

対人戦ワンポイント攻略

オフェンスは全キャラ中トップレベルに位置し、無敵対空技もある。相手を押し切るすべを身につければ初心者にも実に楽しみながらできるキャラ。それでは、おもしろおかしく相手を押していこう。

まず、主力武器となるのが轟斬斧。これで相手に急接近したり、ガードさせて刃空斬とコマンド投げの2択などが可能になる。相手がガードに徹してる場合は、再びしゃがみ弱or強パンチにキャンセルをかけ轟斬斧や中段の特殊技などで押しまくり、常に2択でプレッシャーを与えよう。そうすれば跳び込むチャンスも増えるので、裏回り跳び込みから、NINJAコンボや連続技なども狙っていける。

基本は相手に情けをかけずにガンガンに攻め、つけいるスキを与えないこと。



戟刃崩破はガードさせれば先に動ける。手堅くしゃがみ強キックを出すか、前進してしゃがみ強パンチか…選択肢は多いぞ



起き上がりジャンプ強Kでガード方向を迷わせろ。この位置で表ガードだ

特殊技





















ゴエモン 怪盗無双五右衛門

年齢：28歳
流派：新陽流暗器術
身長：190cm
体重：87kg
舞台：閻魔洞
武器：自己流大筒 "一尺砲"

天下を騒がす一匹狼の大盗賊だが、あこぎなことをして私腹を肥やす連中からしか盗まず、戦乱で親を失った子供たちや貧しい人々のために使う。

黄金城の噂を聞き、次の標的として探し求める。自分が賞金首になっても気にしない大雑把な性格の持ち主である。



必殺技



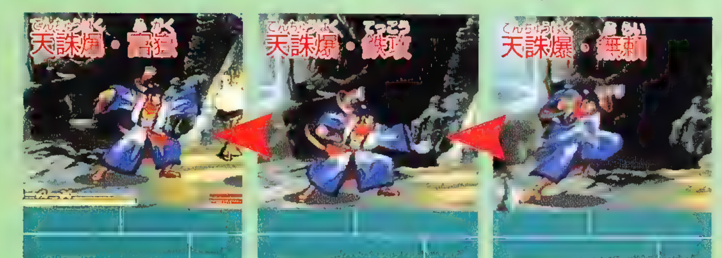




※データは(弱)(真)のものです。(強)については別表参照



※別表参照



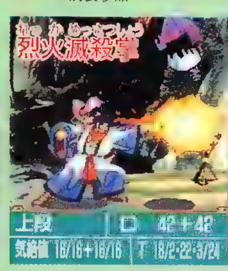
※別表参照　※別表参照　※別表参照

技名技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
爆煙障(根元)	上段	25	0／8	10／1〜64／5
火炎障(強)	上段	30	15／48	15／18／19
瞬殺烈火				
天誅爆・無頼	上段	15	4／50	11／7／14
・鉄攻	上段	12	0／0	14／3／17
・富嶽	上段	18	0／0	14／2／29
真超力				
烈火滅殺掌	上段	42+42	16/16+16/16	23／2・25・3／24
超力必殺				
鉄球火炎獄LV1	上段	10×3	(16/16)×3	22／17／24
LV2	上段	34	16／16	22／17／24
LV3	上段	43	16／16	22／17／24
LV4	上段	62	18／16	22／17／24

闇超力



真超力



※データは素手時のものです。武器取り出し時については別表参照

超力必殺



※レベルにより変化。別表参照

通常技



	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	腹殴り / 上段 / D 6 / 気絶値 12/12 / ○	腹殴り / 上段 / D 6 / 気絶値 12/12 / ○	煙管落し / 中段 / D 9 / 気絶値 18/18 / ×	煙管落し / 中段 / D 9 / 気絶値 18/18 / ×	煙管打ち / 上段 / D 6 / 気絶値 4/8 / ○
武器有強パンチ	握り打ち / 上段 / D 27 / 気絶値 24/32 / ○	大振り / 上段 / D 25 / 気絶値 28/28 / ×	振り下し / 中段 / D 27 / 気絶値 28/28 / ×	砲身突き / 中段 / D 27 / 気絶値 28/28 / ×	地震振り / 上段 / D 27 / 気絶値 20/12 / ×
武器無弱パンチ	速殴り / 上段 / D 4 / 気絶値 12/12 / ○	速殴り / 上段 / D 4 / 気絶値 12/12 / ○	煙管落し / 中段 / D 9 / 気絶値 18/18 / ×	煙管落し / 中段 / D 9 / 気絶値 18/18 / ×	煙管打ち / 上段 / D 6 / 気絶値 4/8 / ○
武器無強パンチ	怒り殴り / 上段 / D 21 / 気絶値 56/48 / ○	入殴り / 上段 / D 21 / 気絶値 58/58 / ×	破魔殴り / 中段 / D 19 / 気絶値 40/24 / ×	跳び殴り / 中段 / D 19 / 気絶値 40/24 / ×	隠し鉄球 / 上段 / D 15+9 / 気絶値 18/14+18/14 / ×・○
弱キック	すね蹴り / 下段 / D 9 / 気絶値 16/20 / ×	踏みつけ / 下段 / 9 / 気絶値 8/12 / ×	膝落し / 中段 / D 10 / 気絶値 20/20 / ×	膝落し / 中段 / D 10 / 気絶値 20/20 / ×	下駄痛め / 下段 / D 9 / 気絶値 8/12 / ○
強キック	怒り膝蹴り / 上段 / D 24 / 気絶値 54/48 / ○	賊蹴り / 上段 / D 24 / 気絶値 42/42 / ×	鳥落し蹴り / 中段 / D 22 / 気絶値 40/24 / ×	怒り跳び蹴り / 中段 / D 22 / 気絶値 40/24 / ×	大木倒し / 下段 / D 24 / 気絶値 32/40 / ×

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

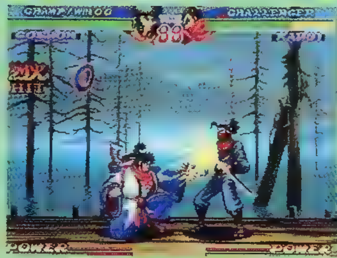
ゴエモン　攻略／ジェイケイ



武器持ちと収納をうまく使い分けよう!!

通常技

まずは地上技から。しゃがみ弱パンチは出るのが早く、連打可能でスキがない。接近戦でのつなぎや、相手のラッシュに割り込むのに使えるぞ。



攻めのつなぎや、しつこい固めへの割り込みに使えるのだ

遠距離立ち強パンチはリーチが長めで、出るまでも遅くない。連係の最後に使おう。

遠距離立ちキックは下段でスキが小さめ。少しずつ前に歩きながら2~3発出し、ほかの技に連係させるといい。



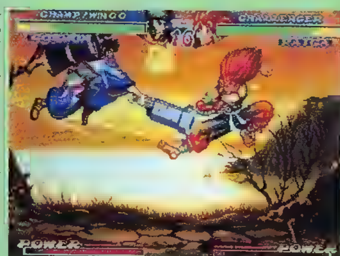
実は下段の食らい判定が小さくなる。足払いに一方的に勝つことも可能だ

しゃがみ強キックは下段でダウンを奪えるのが利点。中段攻撃と使い分けていこう。

次にジャンプ攻撃。着地後連続技につないでいきたいときはジャンプ強キックを使おう。判定が特に強いわけではなく、あまり頼れないけど。

ジャンプ弱パンチ（斬り）は上昇中に出しても着地まで攻撃が出続ける。地上対空技の弱い相手に接近する手段として使えるぞ。

ジャンプ強斬りは、遠距離からの跳び込みのほか、ジャンプ上昇中に出せば対空技になる。先端を当てるように、ジャンプ方向を使い分けよう。



対空に使うときはこんな感じで

対空技はジャンプ強斬りのほか、しゃがみ強斬り、近距離立ち強パンチがある。前者は少し遠めなら結構落とせるが、タイミングが難しいので注意。後者はかなり接近していないと出せないうえ、早出しの必要がある。相手を画面端に追い詰めたときなど、限られた状況でのみ有効だ。

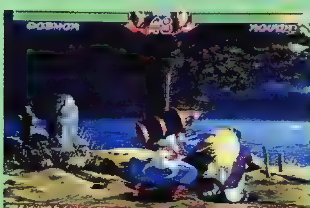
特殊技



しゃがみ強斬りはタイミングが重要。早すぎてもダメだ

素手時のジャンプ中↓+Bも非常にリーチが長い。遠距離から先端を当てるように跳び込んだり、中距離で垂直ジャンプから出すのが有効だ。

中段攻撃は鳩尾抉りを使おう。中段にしては出るのが早いうえ、突進するのでかなりの距離まで届くのだ。NINJAコンボにつないでいこう。



中段攻撃はこれで決まり。リーチがあるのでいきなり狙えるぞ

キャラ性能評価

攻撃力

強力な連続技はあるが、跳び込みが弱いので決めにくく、どうしても単発と↘+AからのNINJAコンボが中心になるため、一気に倒せるほどの攻撃力はない。並程度だ。空中投げの威力が大きいのはポイント高いけどね。

リーチ

メインに使う↘+Aは突進するのでかなり届くし、素手時は2つの特殊技、武器持ち時は強斬りのリーチがかなり長くなっている。ただ、どれもスキが大きい技が多いので、リーチの長さを活かして闘うのは難しい。

スピード

ダッシュなど、動きの早さは、まあ遅くはないかな、といった感じだが、これといって有効な奇襲戦法がないので、スピードに関しては劣っている。ガンガン動き回るというよりは、じっくりと闘うタイプのキャラだといえるだろう。

使いやすさ

飛び道具はスキが大きいし、確実な対空技もない。さらに、とりあえず出していれば強い、といった技も持っていないので、お手軽度は低い。使いやすい技がないわけではないので、覚えればそこそこ闘えるキャラではあるのだが。

武器依存度

素手だけでも闘えるのだが、武器を持っているとそれなりの対空技があり、特に遠距離で闘いやすい。持っていたほうが有利だ。武器収納、取り出しにスキがないので、スタイルチェンジのスキに攻撃を食らうことも少ないし。

総合

↘+Aの突進中段からのNINJAコンボはかなり使えるものの、下段攻撃がイマイチ弱い。裏回りを狙えるジャンプ攻撃がないので攻め込みにくいし、対空技も強くない。状況によって的確な技を出していく必要があるぞ。

特殊技表

●投げ

大往生投げ（だいおうじょうなげ） 武 素 素
→+B

●コマンド投げ

怒号砲（どごうほう） 武
←↓↙+D

再起不能殴り（さいきふのうなぐり） 素 素
←↓↙+D

●空中投げ

合歓落とし（ごうかんおとし） 武 素 素
空中で↑以外+B

●中段攻撃

袋割り（ふくろわり） 武 素 素
→+A

鳩尾抉り（みぞおちえぐり） 武 素 素
↘+A

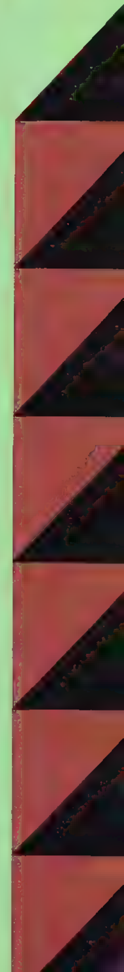
●特殊技

隠し鎖参本（かくしくさりさんぼん） 素 素
←+B

喧嘩蹴り（けんかげり） 武 素 素
ダッシュ中↘+D

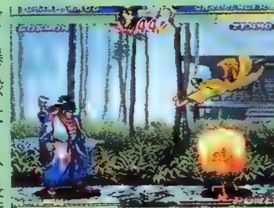
隠し大分銅（かくしおおふんどう） 素 素
ジャンプ中↓+B

川の主釣り（かわのぬしづり） 素
→+BC（武器拾い）



必殺技

爆煙障は、遠距離で飛び道具に混ぜて使ったりすると、残った爆風が対空（？）になってくれることがあるぞ。真だと爆風が大きく、長時間残るので効果が高い。また、接近して投げる前に当てれば、空中投げなどで追い討ち可能。



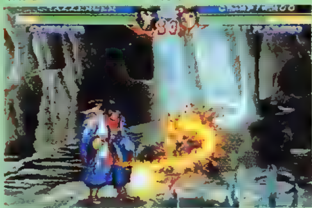
飛び道具＋爆炎障で逃げに入るのもいい。当たればラッキーだ



端なら爆炎障×3→空中投げが入る。2発目を引きつけるのがポイント

火炎障は地上戦での牽制に使えるが、跳び込まれるとヤバイので多用は禁物。しゃがみ弱パンチキャンセルから出して反撃を潰すのもいい。

攻撃されても炎は残る。威力があるので相討ちならこっちが有利



地鉄球は遠距離での牽制、もしくは相手の起き上がりに重ねるぐらい。下段判定なので、画面端で転ばせて起き上がりに重ね、続けて↘＋Aを出すといった戦法がとれる。



画面端なら一応挟み撃ちができる。完全に同時にはならないけどね

轟撃砲も遠距離での牽制用。スキが非常に大きいので近～中距離では使わないように。

天誅爆は連続技に組み込むといい。下段攻撃であるしゃがみ強パンチの2段目にキャンセルをかけて出すのがおすすめ。遠いと届かないことがあるが、真で出せば確実だ。

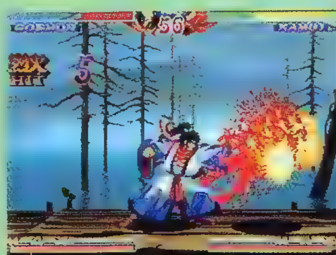
鉄球火炎獄は振り上げた鉄球にも攻撃判定があり、早めに出しておけば対空技として機能する。跳び込みへの牽制技として使うといいだろう。



判定が強く、ゲージがあれば威力もデカイ。跳び込みを読み切ったら出してみよう

真超力＆闇超力

烈火滅殺掌と暗器双蛇業の2つは、素手時にA、Bキャンセルで出せば連続技になる。キャンセルのタイミングが遅いとつながらないので注意。武器持ちの烈火滅殺掌は出るのが遅いのでダメ。



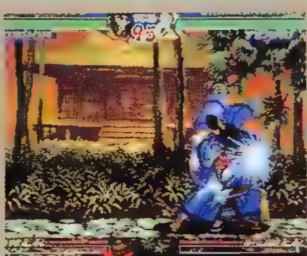
非常にカッコイイうえ、かなりの体力を奪える。超烈火モードでは狙っていこう

NINJAコンボ解説

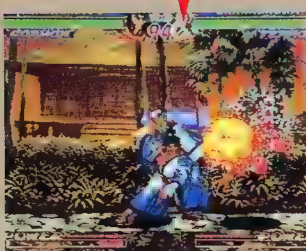
最も使用頻度が高いのは、↘A、B、B、B、→B。中段から始まり、最後まで連続技になるのだ。ガードされると基本的に反撃を食らうが、最後の技を→B（中段）と↓D（下段）とで使い分けたり、途中で止める、もしくはタイミングを遅らせて出す（武器持ちの↓↘→＋Bが特に有効）などの悪あがきは可能。また、ゲージがMAXなら2発目から闇コンボにもつながるぞ。

A、C、C、D、Dは、1発目の出が早く、遠近に関係なく出せる。跳び込みからの連続技に使うといい。このあとジャンプ直後の空中投げが入るので、ダメージも結構大きいのだ。また、1発目を近距離Dにすると、出は遅くなるがダメージが増加するぞ。

下段始動の近距離C、D、Dは中段攻撃との使い分けが有効。至近距離でないと近距離技がにならないのが欠点だが。ちなみに、最後の1発は前のコンボの5発目と同じ技で、やはり空中投げが入る。



4発目でやめると見せかけて相手の反撃を誘い…



タイミング遅めのバズーカで滅す。結構ひっかかってくれるぞ



立ちAからの5段NINJAコンボを決めたあとは…



浮いた相手に空中投げが入る。素手、武器共通なので組み合わせを覚えておこう

必殺技表

爆煙障（ばくえんしょう）	→↓↘＋パンチ	武 素 素
火炎障（かえんしょう）	↓↙←＋パンチ	素 素
地鉄球（じてっきゅう）	↓↘→＋パンチ	素 素
轟撃砲（ごうげきほう）	↓↘→＋パンチ	武
●超力必殺		
鉄球火炎獄（てっきゅうかえんごく）	↓↙←→＋AB	武 素 素
●真超力		
烈火滅殺掌（れっかめっさつしょう）	←↓↙→＋AC	武 素 素
●瞬殺烈火		
天誅爆（てんちゅうばく）		武 素 素
無頼（ぶらい）	↓↘→＋キック	
鉄攻（てっこう）	↓↘→＋キック	
富獄（ふがく）	↓↘→＋キック	
●闇超力		
暗器双邪業（あんきそうじゃごう）	←→↓↘＋AC	素 素
●闇コンボ		
滅殺・鉄拳誅（めっさつ・てっけんちゅう）	↘A－B－→B	武 素 素

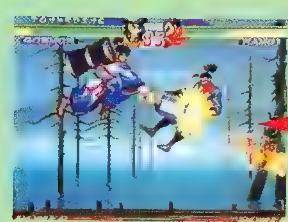
対CPU戦攻略

跳び込み～投げから追い討ちで大ダメージ!

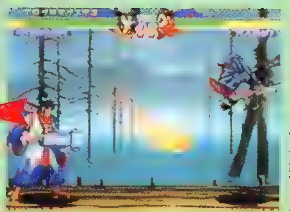
基本戦法

対CPU戦での基本戦法を3つ解説していこう。

戦法①…画面端と端に離れて弱轟撃砲を撃ち、跳び込んできら前方ジャンプ強斬りで迎撃。轟撃砲をガードされたらすぐにもう一発撃てばいい。



前方ジャンプ直後の強斬りで迎撃。そのあとはすぐに間合いを離すべし



離れて弱の轟撃砲を撃つと、CPUはほとんど跳び込んでくるので、

迎撃後は、すぐにバックジャンプして着地と同時に弱轟撃砲でパターンにはまるぞ。

最初に離れるには、技のスキに↘A、B、B、B、→B（以降基本コンボと表記）を入れてダウンさせ、起き上がりに弱轟撃砲を重ねるといい。そのあとすぐに弱轟撃砲を撃てばパターンに移行できるぞ。

戦法②…開始直後より少し遠い間合いから跳び込み、昇りでジャンプ弱斬り（パンチ）を出すと、CPUはガードするので、着地後ズンズン前に歩き、ガード硬直が解けた直後を狙って→＋Bの投げを決める。追い討ちも忘れずに。

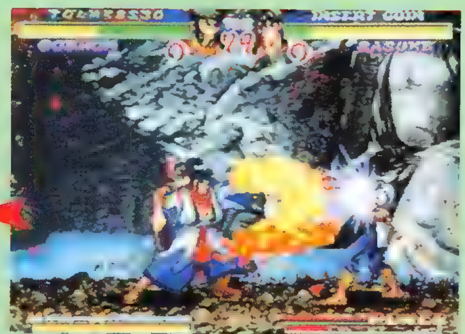


昇りで弱斬りを出してガードさせ、投げにつなごう

近づかれてしまったら、バックジャンプして昇りで弱斬り（パンチ）を出せば簡単に間合いを離すことができるぞ。

戦法③…まず開始直後（もしくはやや近め）の間合いで火炎障を出す。大抵ガードされるのだが、そのあと半歩前に歩いて火炎障を1～2回繰り返すと、飛び道具などを出したところにヒットするぞ。

画面端に追い詰めたら、火炎障の先端をガードさせたあと、少しタイミングを遅らせて（前に歩く必要がないので）火炎障を出していけばOKだ。



間合いを調節して火炎障、ガードされたら…



前進して火炎障。これの繰り返し。スキの小さい弱か真を使うように

連続技

●→＋B投げ→ダッシュして爆煙障→喧嘩蹴り→空中投げ

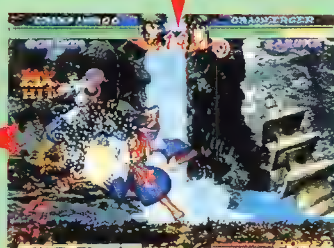
投げからの連続技。爆炎障は、タイミングを合わせて適度な高さで当てる。そしてすぐにダッシュし、ちょっと待って距離を稼いでから喧嘩蹴りを出そう。そのあとはレバー入れっ放しでジャンプ、少し待って高さを合わせてからボタンを押せば完成だ！

投げから烈火滅殺掌を決めることも可能。引きつけて出せばちゃんと2発当たるぞ。

素手、武器でタイミングが違い、武器持ち時はサスケ、霞などには入らないので注意。



投げたあとまずは爆煙障。当てる高さが重要だ



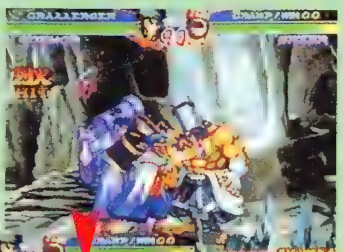
喧嘩蹴りで追撃。ダッシュ距離がたりないと次が決まらないぞ



最後は空中投げ。アセると通常技が暴発するので注意

●A、B→キャンセル武器収納→歩いてA、B→キャンセル武器取り出し→歩いてA…

ゴエモンは武器の収納、取り出しにスキがなく、こんな永久連続技が可能。キャンセルのタイミングは早めで、歩いたあとはレバーニュートラルでAを押そう。→に入っていると中段になってしまうぞ。



A、CとNINJAコンボでつないだら…



キャンセルで武器を収納（取り出し）して硬直を減らし…



前に歩いて再びAにつなぐ。非常に忙しい操作が必要なのだ

●A、B→キャンセル天誅爆（2発目まで）→A、B…

永久連続技第2弾。瞬殺烈火を2発目で止めたあと、NINJAコンボにつないで以下繰り返し。武器持ち時はタイミングがシビアになるが一応可能。天誅爆を当てた間合いが遠いと入らないので注意。

キャラ別攻略

●サスケには戦法③が通用する。開始直後から出していき、ヒットしたら起き上がりに間合いを合わせて火炎障を重ねて繰り返そう。ただし、奴の体力が4分の1以下になると真超力を食らうことがある。こうなったらガードを固めて真超力を待ち、ガード後に基本コンボで反撃する方が無難。●カムイは戦法①。最初はとりあえず待ち（遠めではしゃがみ、近めでは立ちガード）、上昇アッパーを空振りしたら着地に基本コンボを入れ、パターンに移行しよう。●雷牙も戦法①。最初はしゃがみガードで待ち、飛び道具をガードしたら基本コンボ～突進投げ、NINJAコンボの最後の1発（電気～突進投げなど）、瞬殺烈火3発目をガードしたら基本コンボだ。●天和には戦法②がいい。投げたあと適当に追い討ちして（空中投げは間合いが離れないのでダメ）転ばせ、戦法①に移行してもいい。●鴉は対サスケ戦同様戦法③だ。火炎障が届かないような間合いではとりあえず待ち、飛び道具を出してきたらすかさず跳び込んで連続技を決めよう。跳び込みをガードされても、着地で火炎障を出せば戦法③に持っていける。

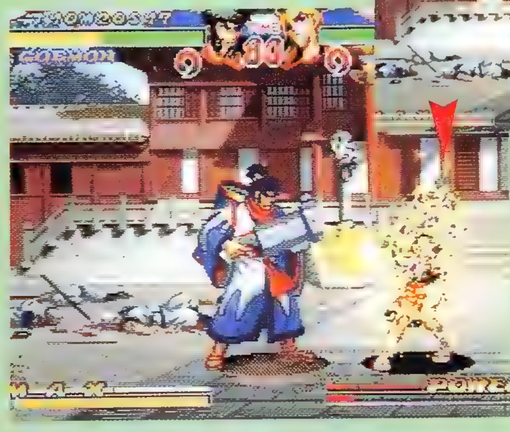

モーションを見たらすぐに跳び込むこと。動きをじっくり見るのがコツだ

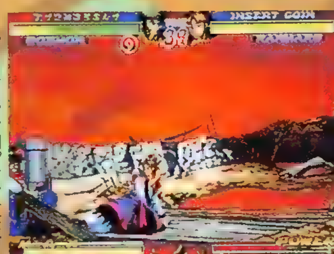
●鳳凰には戦法②。戦法①を使う場合は、対空は遠距離立ち強斬りを使い、起き上がりに轟撃砲を重ねていくように。


鳳凰の跳び込みはこれで。先端を当てれば、悪くても相討ちになる

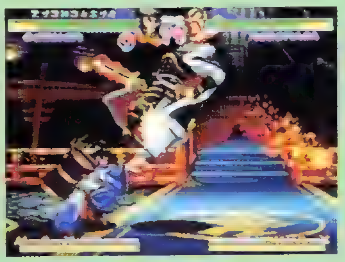
●対ナツメ戦は、戦法②の要領で（間合いは少し近めがいい）跳び込んだあと、しゃがみ弱斬り→キャンセル弱轟撃砲と出すとヒットすることが多い。空中で食らってダウンしたら、間合いを離して戦法①だ。決まるまで戦法②～戦法①でもいいんだけど。●ゴエモンには、跳び込みから連続技を狙い続ければOK。●雲仙には、開始直後より少し遠い間合いからジャンプ強キック（気持ち早出し）で跳び込み、着地後、A、C、C、D、D→空中投げの連続技を決める。間合いを離したいときは戦法②の要領で。●霞に対しては戦法②。たまに投げが近距離強斬りに化ける（ヒットする）ので、キャンセル天誅爆を入力しておくといい。戦法①への移行も可。●蘭丸には、開始直後より少し近い間合いでしゃがみガードして待ち、突進3段蹴りをガードしたら投げを入れていこう。たまにしゃがみ弱キック3発空振り→中段攻撃と出すので、それだけは注意しておき、立ちガードするように。転ばせたら戦法①でもいい。


ジャンプ弱斬り→しゃがみ弱斬りとガードされて…


キャンセルで弱の轟撃砲。これがよくヒットするのだ


この空振りが合図。すぐ立ちガードに切り替えるように

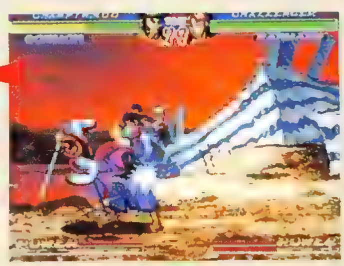
●信長は戦法①。対空技はしゃがみ強斬りを使い、起き上がりに轟撃砲を重ねていこう。最初は、立ち（奴がNINJAコンボで暴れ始めたらしゃがみ）ガードして待ち、瞬殺烈火3発目の振り上げ斬り、単発の振り上げ斬り、NINJAコンボ最後の足払い斬りをガード後に基本コンボだ。


しゃがみ強斬りのタイミングを覚えれば楽勝だ

対人戦ワンポイント攻略

まず、このゲームでの対人戦で重要となる中下段の2択から。接近戦では、しゃがみ弱パンチからしゃがみ強キックor↘+Aの2択、もしくは遠距離立ち弱キックを何回か当てたあと、遠距離立ち強パンチや↘+Aを出すといった連係が有効。そのほか、跳び込みのあとはダッシュ近距離C、D、Dor喧嘩蹴り（↘+D）。相手の起き上がりにはしゃがみ強パンチ→キャンセル天誅爆or↘+Aがおすすめ。

次に➡+Bの通常投げ。これは、追い討ちを合わせるとゲージ1本弱の体力を奪える強力な技なのだ。間合いも結構広いのでスキあらば狙っていこう。狙い目は、至近距離で中段攻撃をガードしたあと、必殺技の空振りなどだ。追い討ちが難しいようなら、喧嘩蹴り→空中投げが簡単でいいぞ。


裏回りジャンプ攻撃→中段の連係をガードしたようなときは


素早く反応して通常投げ、そして追い討ち。見逃さないように

特殊技







技名	攻撃部位	ダメージ値	[illegible]	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
大獄殺弾（強）	投げ	47	20／20	—／—／41 空振り時
（真）	投げ	50	20／20	—／—／41 空振り時
因果応報・武器	当て身	—	—	3／40／3
因果応報（反撃）・素手	上段	31	136／136	10／20／4
・武器	上段	31	136／136	14／32／4
大地鳴動・素手（強）	上・下段	30・25	48／56	28／27／8
（真）	上・下段	30・25	48／56	24／31／8
大地鳴動・武器（弱）	上・下段	30・25	48／56	26／40／0
（強）	上・下段	30・25	48／56	28／38／0
（真）	上・下段	30・25	48／56	24／42／0
罪人裁き（強）	上段	22+13	0／0+60／60	15／5／28
（真）	上段	22+13	0／0+60／60	11／5／19
黄泉送り（空振り）	中段	15	24／24	14／12／16
瞬殺烈火				
懺悔覚悟・南無（弱）	上段	15	20／32	7／8／12
（強）	上段	15	20／32	8／10／12
（真）	上段	15	20／32	7／12／12
阿弥陀	上段	15	0／0	8／11／16
仏	上段	16	1／1	12／10／18









雲（うん）仙（ぜん）

金剛阿羅漢雲仙（こんごうあらはんうんぜん）

年齢：36歳
流派：我流（がりゅう）
身長：203cm
体重：150kg
舞台：雪厳寺（せつがんじ）
武器：六角鉄槌（ろっかくてっつい）"滝崩し（たきくずし）"

ふだんは気のいい大男だが、酒が入ると見境なく暴れ出す性格で、修行のために入った寺も大暴れして追い出される。

最後に恩師にかけられた"いついかなる時も修行を怠るな"の言葉で我に返り、それ以後はただ一人山にこもり修業を続ける。乱世の原因を除くという自らの宿命を知っているかのごとく…。

必殺技



※データは（弱）のものです。（強）（真）については別紙参照



※上半身無敵 4



※ 別表参照



※データは素手時のものです。別表参照



※データは（弱）のものです。（強）（真）については別表参照



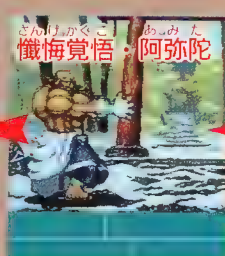
※データは素手時（弱）のものです。別表参照

超力必殺





※別表参照



※別表参照



闇超力



※別表参照

真超力

通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	豪突き 上段 D 13 気絶値 12／12 ×	豪突き 上段 D 13 気絶値 12／12 ×	天誅豪突き 中段 D 15 気絶値 16／16 ×	天誅豪突き 中段 D 15 気絶値 16／16 ×	冥土豪突き 上段 D 13 気絶値 8／8 ×
武器有強パンチ	豪潰し 上段 D 33 気絶値 24／32 ×	豪砕き 上段 D 31 気絶値 28／28 ×	天誅豪砕き 中段 D 33 気絶値 28／28 ×	天誅豪砕き 中段 D 33 気絶値 28／28 ×	冥土豪砕き 上段 D 31 気絶値 20／12 ×
武器無弱パンチ	地獄突き 上段 D 10 気絶値 16／16 ×	地獄突き 上段 D 10 気絶値 16／16 ×	地獄張り手 中段 D 15 気絶値 24／24 ×	地獄張り手 中段 D 15 気絶値 24／24 ×	罪人殴り 上段 D 7 気絶値 12／12 ×
武器無強パンチ	地獄潰し 上段 D 22・24 気絶値 64／48 ×	地獄殴り 上段 D 24 気絶値 56／56 ×	獄殺殴り 中段 D 22 気絶値 40／24 ×	獄殺殴り 中段 D 22 気絶値 40／24 ×	獄落殴り 上段 D 22 気絶値 36／28 ×
弱キック	地獄蹴り 下段 D 15 気絶値 12／16 ×	地獄蹴り 下段 D 15 気絶値 12／16 ×	天罰蹴り 中段 D 15 気絶値 24／24 ×	天罰蹴り 中段 D 15 気絶値 24／24 ×	冥土蹴り 下段 D 15 気絶値 8／12 ○
強キック	獄殺蹴り 上段 D 25 気絶値 40／40 ×	獄殺蹴り 上段 D 25 気絶値 40／40 ×	天誅蹴り 中段 D 24 気絶値 40／24 ×	天誅蹴り 中段 D 24 気絶値 40／24 ×	黄泉蹴り 下段 D 25 気絶値 28／40 ×

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

雲仙（うんぜん）　攻略／ジェイケイ



強力な技でまさしく瞬殺

通常技

まずは使いやすい通常技から。立ち弱キックは下段攻撃でNINJAコンボにつなぐことが可能。中段攻撃と使い分けると強い。間合いに関係なく出せるのも利点だ。また、これを当てて必殺投げも有効。



接近戦の要、立ち弱キック。下段判定なのが非常にオイシイ

しゃがみ強キックはリーチがそこそこ長い下段攻撃。自分が攻めていて中下段の2択を仕掛けたいが、立ち弱キックが届かない、というような場面で使おう。モーションが大きく地上戦では使いにくい。

ジャンプ攻撃は、普段は強キックを使っていこう。ヒットしたら連続技につなぎ（打点は適当でもOK）、ガードされたら中下段の2択を仕掛けていくべし。裏回りも簡単に狙うことができるぞ。



間合いが適当でも全然当たる。対空のない相手には容赦なく跳べ！

遠距離から跳び込むときは横に長いジャンプ弱斬りがおすすめ。連続技にはつながりにくいので、着地後は2択を仕掛けるか、再度前ジャンプなどで接近戦に持ち込もう。



先端を当てるように跳び込めば、対空技を潰せることもある

特殊技

次に特殊技を解説しよう。➡Aの中段攻撃は、前述の通り下段攻撃との2択に使う。跳び込んだあとや、相手の起き上がり直後が狙い目だ。

しゃがんだ相手をよろけさせたら追い討ちのチャンス。素手時は懺悔覚悟一発→立ち弱パンチからのNINJAコンボとつないでいこう。懺悔覚悟は、➡Aを密着近くで当てたときは弱、やや遠かったら強、先端を当てたときは真、と使い分ける必要があるぞ。

武器あり時はNINJAコンボ（➡A、B、➡A、B、B）につながる。また、連続技の項に書いてあるものも狙えるぞ。ただし、先端を当てたときは2発目が空振りしてしまうのであきらめよう。とりあえずNINJAコンボを出して接近する手もあるが。





素手での中段でよろけさせせたら、懺悔覚悟一発止めからA、C…とNINJAコンボにつなごう。大ダメージ確定だ

キャラ性能評価

攻撃力

単発の攻撃力も大きいし、連続技もかな～りキテる。武器、素手の両方に強力なものが存在し、しかも中段、下段の2択がからんでいるので超凶悪。無敵技のない相手なら、一度攻め込めば何もさせずに倒すことも不可能ではない。

リーチ

素手時の➡Aなどは結構リーチがあり、それほど短いというわけではないのだが、全体的に振りが遅いので地上戦を挑むのは無理がある。やれることはスキをついて跳び込むか、遠距離B、Bで奇襲、もしくは待って対空ぐらいだ。

スピード

見た目からして素早そうでない雲仙だが、実際に遅い。リーチの項でも触れたように技の振りが遅いうえ、歩くのも遅い。滞空時間の短いジャンプも、モーション、距離に問題アリ。NINJAコンボの間合いまで近づくべし。

使いやすさ

一部の強力なNINJAコンボを覚え、ある程度の連続技をマスターすれば、かなり勝つことができるというお手軽なキャラだったりする。対空技のコマンドも簡単だし。熟練者でなくとも、何もできずに負けることはないはず。

武器依存度

素手だとC、C、➡Aでの強力な固めが使えなくなるのだが、大地鳴動の移動距離がのびたり、遠距離B、Bで奇襲できたりと、接近しやすくなるという利点がある。対空技の強い相手には素手の方が闘いやすかったりするぞ。

総合

とにかく中、下段からの連続技が強力。しかも、大粉砕撃があるので跳び込みに対しても強い。対空技がある相手には少し辛いが、近づければなんとでもなる。ただ、闘いがワンパターンになりがちで、相手に嫌われやすいので注意。

特殊技表

●投げ

三途渡し（さんずわたし）　武
➡＋B

地獄門（じごくもん）　素 素
➡＋B

●しゃがみ投げ

極楽門（ごくらくもん）　武 素 素
↘＋B

●コマンド投げ

常闇送り（とこやみおくり）　武 素 素
↙⬇↘➡＋B

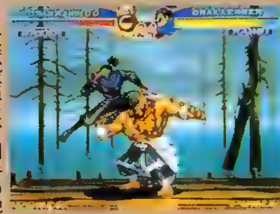
●中段攻撃

地獄豪砕き（じごくごうくだき）　武
➡＋A

成仏張り手（じょうぶつはりて）　素 素
➡＋A

必殺技

大粉砕撃は、出はじめが上半身無敵なので対空技として使える。引きつけて出せばほぼ確実だが、最初の攻撃判定は前方にしかなく、真上辺りの相手は迎撃しにくい。



裏回りを返すときは、位置が入れ替わってから出すこと

大獄殺弾は、相手の起き上がり直後や、NINJAコンボを途中で止めたあとに狙うといい。相手の投げ間合いの外から仕掛けていこう。ちなみに、強→真→弱の順で間合いが広くなり、弱→強→真の順にダメージが大きくなる。

因果応報は1発で相手を気絶させるのが魅力。ただ、立ち攻撃と一部の突進技しか取れず、反撃に出す技がガードされる（空振る）こともある。



意外な技が取れることも。サスケの蒼空脚・烈や、信長の→＋B（武器）なども取れるぞ

大地鳴動は素手だと弱→真の順に距離がのびるが、武器では変化なし。飛び道具を先読みするなら素手の強か真を使おう。起き上がりに終わり際を重ねてから攻めてもいい。

罪人裁きはリーチの長さを活かして地上戦での牽制に使うといい。離れていればガードされても反撃を受けにくい。

懺悔覚悟は連続技、もしくは遠めでの反撃技として使う。瞬殺烈火に対応しているのだが、1発で止めたあとほかの技につなぐこともできる。

命脈微塵はボタン押しっぱなしで保留、離した時点で発動するが、これは実用的ではない。ゲージがMAX近くの時、懺悔覚悟・瞬殺烈火や素手のNINJAコンボで転ばせた直後に出し、起き上がりに重ねるのが回避されにくい。



連続技を先行で入力してしまい、スグためはじめるのがコツ

真超力

黄泉送りは大獄殺弾と同じように使えるのだが、コマンドがちょっと厄介。対人戦では、近距離で真息吹を使って硬直中に入力、モーション終了と同時に投げるのが有効だ。



相手の近くで真息吹で光ったあと…



黄泉送りでゲット！ しょせんは奇襲だが、うまく決まると気持ちいいぞ

闇超力

引導渡しは特に使う必要のない技だが、低めの打点でジャンプ強攻撃を当てて、着地で出せば連続技になる。気絶時にでも狙ってみるといい。

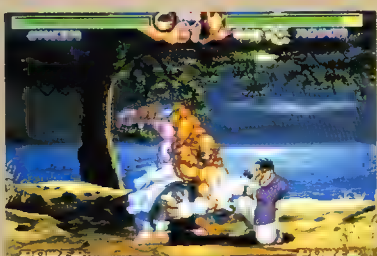
NINJAコンボ解説

素手時は下段始動の5段連続攻撃であるC、C、D、→A、Bがおすすめ。4発目は中段攻撃だが、ここを↓Dにすると下段攻撃に変化する。覚えておこう。また、5発目はガードされても反撃されにくいので、これをガードさせて必殺投げという連係もよい。

遠距離B、Bも有効。2発目は突進技でスキがなく、1発目を空振りしつつ出せば接近手段として使えるのだ。ガードさせたあとは、前方ジャンプから裏回りを狙ったり、Cと→Aでの2択で攻めよう。ヒット時は少し歩いてC～NINJAコンボが決まるぞ。

武器あり時はC、C（→A、B）、→A、B、Bで決まり。1発目がCのものは下段始動、→Aのものは中段始動だ。3発目で止めると非常にスキが小さく、ガードされても先に行動可能になる。さらに2択を仕掛けていこう。4発目で止めての必殺投げも有効。

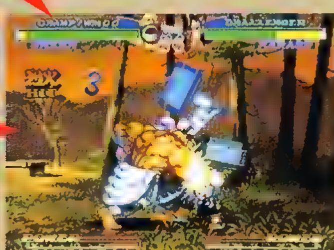
闇コンボにつなぐなら、素手、武器ともに5段連続技の4発目を→BにすればOKだ。



飛び込みがタメならこれで接近。届く間合いを覚えよう



C、Cなら下段攻撃から始動





両方とも→Aにつながるぞ

→A、Bの場合は中段始動だ

必殺技表

大粉砕撃（だいふんさいげき） 武 素 素
BD同時押し

大獄殺弾（だいごくさつだん） 武 素 素
接近して↓↙→↘↓↙←＋パンチ

因果応報（いんがおうほう） 武 素 素
↓↙←↖＋パンチ

大地鳴動（だいちめいどう） 武 素 素
→↘↓↙←＋パンチ

罪人裁き（とがびとさばき） 武
→↓↘＋パンチ

●超力必殺

命脈微塵（めいみゃくみじん） 武 素 素
←ため→＋AC

●真超力

黄泉送り（よみおくり） 武 素 素
←→↘↓↙←→＋AC

●瞬殺烈火

懺悔覚悟（ざんげかくご） 武 素 素
南無（なむ） ↓↘→＋キック
阿弥陀（あみだ） ↓↘→＋キック
仏（ぶつ） ↓↘→＋キック

●闇超力

引導渡し（いんどうわたし） 素 素
↓↙←↙↓↘→＋AC

●闇コンボ

怒濤・炎獄殺（どとう・えんごくさつ）
A―B―B―→B 武 素 素

対CPU戦攻略

ひたすら跳び込み 連続技で決めろ!

基本戦法

対CPU戦での基本となる戦法を4つほど紹介しよう。

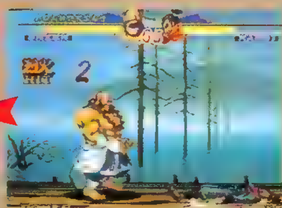
戦法①…ジャンプ強キックでガンガン跳び込み、連続技を狙い続ける。ガードされても繰り返し跳び込んでいこう。

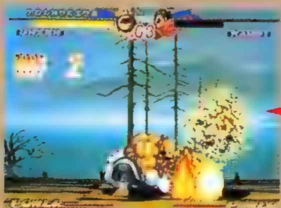
着地後は連続技の項で紹介のもの、もしくは5段のNINJAコンボを決めよう。

戦法②…相手を転ばせたあと、起き上がりにタイミングを少し遅らせて（重ならない程度）裏回りジャンプ強キックで跳び込む。タイミングが合っていれば、対空技を出してきたところを潰せることが多い。連続技を決めよう。


戦法②。タイミングを合わせればこの通り。対空技を潰せるのだ

戦法③。転ばせたあと、起き上がりに弱の大地鳴動（素手）を重ねていく。ハンマーパンチの部分がギリギリ当たらない間合いで出せば、着地後の火炎がヒットするのだ。


転ばせたらこのぐらいの間合いで弱の大地鳴動を出すべし


さすれば火炎がヒットするぞ。繰り返すと気絶することもある

間合いは相手によって微妙に違うのだが、立ちガードされたら近すぎ、しゃがみガードされたら遠すぎということ。これを目安にして間合いを計ろう。多少遅れてもいいので、間合い調節をしっかりしよう。

戦法①から②or③に移行する場合、間合いが離れない素手のNINJAコンボでダウンさせるとやりやすいぞ。

戦法④…真超力をガード後、反撃。一部のCPUキャラは、体力が減ると真超力を多用してくる。こうなったら通常の戦法はやめ、ガードを固めて反撃に徹する方が無難。真息吹使用後も同様だ。反撃技はキャラ攻略の方を参照のこと。


真超力はスキの大きい技が多い。手堅く待って…


ガード後に反撃するといい。体力が少ないのでトドメをさせるはず

連続技

●C、C、→A↓C、C、→A↓C、C、→A、B、B

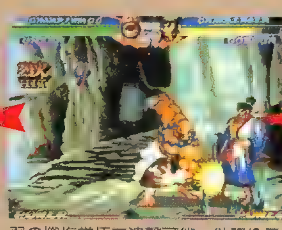
武器あり時の連続技。C、C、→Aで止めたらわずかだけ前に歩く。1セット目は中段始動の→A、B、→Aでも可。3セット目は闇コンボにつないでもいい。最後を4段で止めて大獄殺弾も、無敵技以外では回避されにくく強力。

また、しゃがんだ相手にはC、C、→A↓C、C、→A、B（よろける）↓弱懺悔覚悟1発↓C、C、→A↓C、C、→A、B、Bまで決まる。1～2セット間では前に歩かないで懺悔覚悟の後半を当てて、その場でCにつなぎ、最終セットへは歩いてつなごう。


武器持ち時はC、C、→AでNINJAコンボをとめて


前に歩いてC、そして再びNINJAコンボだ。3セットまで入るぞ


しゃがんだ相手にこれを当てると、なぜかよろけさせるので…


弱の懺悔覚悟で追撃可能。欲張り君はこれを1発目でやめて…


C、C、→A…とつなげる。体力満タンの相手を余裕でKOできるぞ

●A、C、D、→A↓A、C、D、→A↓A、C、D、→A、B

素手時の連続技。最初の1発はCに変えるのが実戦的。最後のBは当たりにくいので、ダウンを奪いたいなら、3セット目で闇コンボにつなぐか、2セット＋Bで妥協しよう。

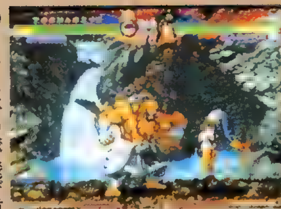
しゃがみ状態にヒットした場合は4発目の→Aでよろけるので、前に歩いて遠距離B、B↓前に歩いて4段↓4段↓4段まで決まる。歩きが甘いと決まらないぞ。よろけを回復する相手には、弱懺悔覚悟1発↓4段↓4段が安定だ。


雲仙は素手でも強いんです。A（C）、C、D、→Aで止めたあとに…


Aにつなげて繰り返し。歩かずにその場でつなごう。闇コンボにつなげばウハウハだ

キャラ別攻略

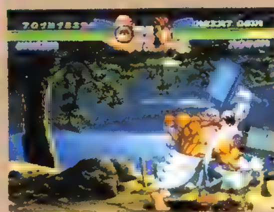
●サスケに対しては、画面端まで後退、立ちガードで蒼空脚・旋&烈を待ち、ガード後に大獄殺弾を決めよう。転ばせたあとは、起き上がりに少し離れて因果応報を出しておくと高い確率で決まる。戦法④なら強懺悔覚悟＋瞬殺烈火。


こんな感じで出しておくとよく決まる。連続技を叩き込んでやろう

●カムイは、奴が飛び道具を撃ちそうになったら跳び込んで連続技（遠いときはジャンプ強キック→しゃがみ強キック）を狙おう。近くでの飛び道具、立ち強斬り、立ち強キックをガードしたあとが狙い目だ。転ばせたら戦法③で。戦法④は真懺悔覚悟＋瞬殺烈火。ゲージは残しておこう。


こうなったらとりあえず飛び込むべし。多少迎撃されても体力勝ちできるはずだ。戦法③も狙っていこう

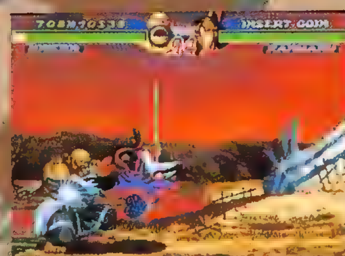
●雷牙は戦法①で勝てる。また、戦法②も一応効く。
●天和も戦法①&②でOK。
●鴉に対しては、開始直後より少し離れた間合いからしゃがみ弱パンチ連打で牽制、飛び道具や連続突きのモーションが見えたら、すかさず跳び込んで連続技を叩き込もう。そして戦法②だ。まあ、戦法①だけでもまず勝てるけど。
●鳳凰に対しては、まず、ジャンプ弱斬りの先端を当てるように跳び込む。そして、着地後少し歩いて➡A、B、➡Aをガードさせ、その直後に因果応報を出そう。高い確率で決まるぞ。奴が攻めてきたら、跳び込みや突進技（瞬殺烈火の一発目をガード後）に大粉砕撃で反撃していこう。


このあとの因果応報がいい感じ

●ナツメには、垂直ジャンプ強キックを繰り返し、地上でヒットしたら地上技（しゃがみ強キックや懺悔覚悟など）につなごう。これの繰り返しでもいいし、戦法③への移行も可。もしダウンさせられて、そのあとナツメが近くにいたら、必ずといっていいほど技を重ねてくる。起き上がりに大粉砕撃を出して反撃しよう。


ただひたすら垂直ジャンプ強キック。これが簡単でよい

●ゴエモンは戦法①。楽勝。
●雲仙も戦法①。開始直後ぐらいの間合いから跳び込み、早めにジャンプ強キックを出すと大粉砕撃を潰せるぞ。
●霞は戦法①のほか、中距離で適当に因果応報を出すと結構決まるぞ。戦法④は大獄殺弾orNINJAコンボだ。
●蘭丸には中距離まで歩いて接近、しゃがみガードして突進3段蹴りを待ち、ガード後に大獄殺弾を決めよう。中段攻撃は立ちガードする必要があるが、しゃがみ弱キックを3発空振りしてから出すことが多いので、それに注意しておけばいい。3発目に大粉砕撃を合わせよう。転ばせたら戦法②で。
蘭丸が素手の時は戦法①だ。
●信長に対しては立ちガード（NINJAコンボをはじめたらしゃがみガード）して待ち、瞬殺烈火3発目の振り上げ斬り、単発の振り上げ斬り、NINJAコンボ最後の足払い斬りをガードしたら強懺悔覚悟＋瞬殺烈火で反撃、そのあと③に移行すればOK。


連桜花をガードしたら投げる。大獄弾なら戦法②に移行可能


N-Nコン中は下段ガード。足払いをガードしたら反撃だ

対人戦ワンポイント攻略

基本的にはこれまでに書いた連係で接近戦を挑めばOK。ここでは、ちょっとしたアドバイス的なものをいくつか。

接近手段は跳び込みが手っ取り早いが、強力な対空技を持つ相手には、罪人裁きなどで牽制しつつ待ち気味に闘い、相手が跳び込んできたら大粉砕撃で迎撃、レバー➡で前に進み、起き上がりを裏回りジャンプ強キックから攻めるといい。また、素手時の遠距離B、Bで突っ込むのもいい。

飛び道具に対しては、見てから跳び込むと相手の思うツボ。先読みで跳び込むか（遠かったら大地鳴動）ガードだ。中段の飛び道具なら大粉砕撃で回避可能だが、飛び道具→突進技の連係には要注意。

跳ね返らない突進技をガードしたあとは大抵必殺投げが入る。また、相手の攻めの切れ目にも結構決まるぞ。


大粉砕撃で飛び込みを落としたら、必ず前に進むこと。細かいことだが重要だ


この手の技には大獄殺弾が有効↙ニュートラル↓↙←＋パンチで出せるぞ

特殊技





かすみ
霞

こうてんくんぷうかすみ
紅天薫風霞

年齢：16歳
流派：紅流忍術
身長：158cm
体重：知らない！
舞台：御領殿
武器：距跋渉毛刀 "緋桜"

くノ一の流派、紅衆の長の孫娘。天真爛漫で色々なことに興味を示す年頃。

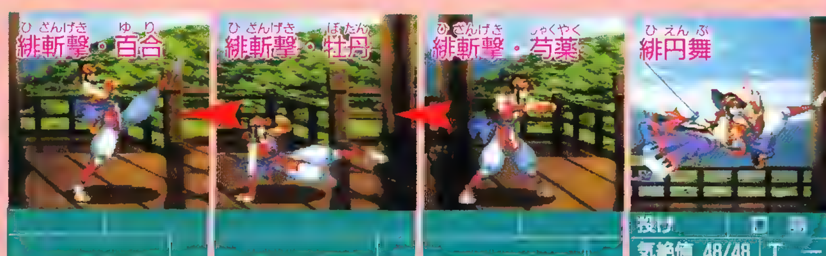
本格的な修業はしていないが、一応かなりの実力を持っている。

十六の誕生日に祖母より自分たちの宿命を告げられ、戦乱の元凶を絶つために…というよりは修業をさぼるために里を抜け出す。

必殺技



技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
卦脚円旋蹴(強)	上段	13＋9	2/12＋2/12	8/5・4・5/18
(真)	上段	7＋7＋7＋10	(0/0)×2＋(2/12)×2	8/5・3・4・16・6・5・6/19
緋旋蹴(強)(真)	上段	9＋9＋7	6/16＋0/0＋0/0	9/4・10・1・7・5/11
緋龍旋 (強)	上段	15	8／8	15/可変/着地後10
(真)	上段	15	8／8	12/可変/着地後10
瞬殺烈火				
緋斬撃・芍薬(弱)	上段	15	4／28	6／9／13
(強)	上段	15	4／28	6／10／13
(真)	上段	15	4／28	6／14／13
牡丹	上段	10	0／0	8／9／13
百合	上段	10	0／0	11／9／18
超力必殺				
緋閃肘撃LV1	上段	3＋15	10/10＋10/10	(11〜240)＋6/1〜24・6・10/10
LV2	上段	3＋27	10/10＋10/10	(11〜240)＋6/1〜24・6・10/10
LV3	上段	3＋39	10/10＋10/10	(11〜240)＋6/1〜24・6・10/10
LV4	上段	3＋62	10/10＋10/10	(11〜240)＋6/1〜24・6・10/10





※レベルにより変化。別表参照

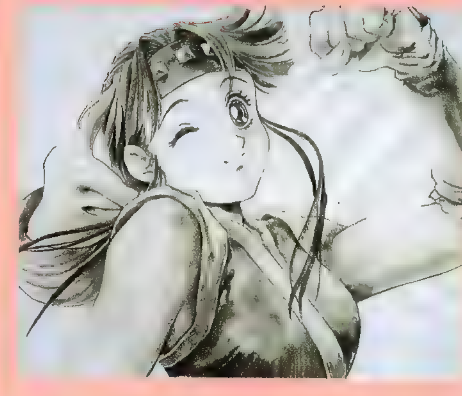
通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	霞払い（かすみばらい） 上段 口18 気絶値 14／14 ×	葛打ち（かずらうち） 下段 口10 気絶値 12／12 ×	氷柱落し（つららおとし） 中段 口[illegible] 気絶値 14／14 ×	露霜落し（つゆじもおとし） 中段 口7 気絶値 14／14 ×	朝茅払い（あさじばらい） 上段 口12 気絶値 6／6 ○
武器有強パンチ	雲払い（くもばらい） 上段 口22 気絶値 24／32 ×	葛捕り（かずらとり） 上段 口18 気絶値 28／28 ×	雲葛（くもかずら） 中段 口21 気絶値 28／28 ×	雲葛（くもかずら） 中段 口21 気絶値 28／28 ×	からめ葛（からめかずら） 上段 口18 気絶値 20／12 ×
武器無弱パンチ	閃光肘（せんこうちゅう） 上段 口[illegible] 気絶値 24／28 ○	空裂拳（くうれつけん） 上段 口4 気絶値 14／14 ×	墜雲肘（ついうんちゅう） 中段 口7 気絶値 22／22 ×	墜雲肘（ついうんちゅう） 中段 口7 気絶値 22／22 ×	地裂拳（ちれつけん） 上段 口4 気絶値 12／12 ○
武器無強パンチ	残光肘（ざんこうちゅう） 上段 口18 気絶値 42／32 ○	空裂掌（くうれつしょう） 上段 口18 気絶値 42／46 ×	燕流舞（えんりゅうぶ） 中段 口18 気絶値 40／24 ×	燕墜舞（えんついぶ） 中段 口18 気絶値 40／24 ×	水平拳（すいへいけん） 上段 口18 気絶値 28／24 ○
弱キック	紅鶴脚（こうかっきゃく） 上段 口7 気絶値 20／24 ×	鶴突脚（かっとつきゃく） 上段 口7 気絶値 12／14 ×	飛翔脚（ひしょうきゃく） 中段 口12 気絶値 26／26 ×	飛翔脚（ひしょうきゃく） 中段 口12 気絶値 26／26 ×	鶴踏閃（かっとうせん） 下段 口10 気絶値 8／12 ×
強キック	茎断脚（けいだんきゃく） 下段 口[illegible] 気絶値 48／48 ×	流旋脚（りゅうせんきゃく） 上段 口21 気絶値 32／34 ×	白鷺閃（はくろせん） 中段 口22 気絶値 40／24 ×	百合鴎（ゆりかもめ） 中段 口21 気絶値 40／24 ×	波紋脚（はもんきゃく） 下段 口18 気絶値 28／36 ×

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

かすみ
霞　攻略／蒼炎闘士ゆーち



スキのない小技で固めていけるぞ!

通常技

霞の通常技はどれも使い勝手がいい。この中で最も使用頻度が高いのは、リーチのあるしゃがみ弱蹴りだ。その足は異常に長く、やられ判定もビックリするほど小さい。もちろん小技なので出が早く、連射していける。CPU戦で使うことはあまりないが、威力もあり、牽制技や相手を固めたり押していくのに最適で、対戦では重宝する技だ。

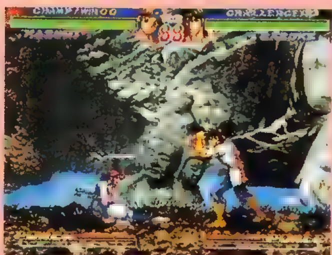
しゃがみ弱パンチも重要で、リーチは短いものの出も早く、キャンセルがかかるので欠かせない技だ。

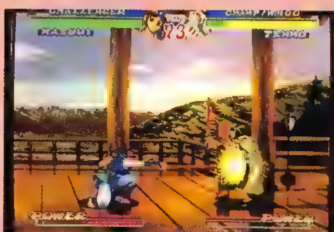
しゃがみ強蹴りは少し前に進みながら出すので、間合いが多少離れていても当たりやすい技だ。スキがなくて根元で当てても反撃を受けにくい。身を低くして出すため、多段、特殊な軌道、地を這うもの以外の飛び道具は簡単に抜けることも可能で、CPU戦、対戦共に使っていける技だ。

武器取りだし時の立ち、しゃがみ強斬りはとてつもなくリーチがあり、中間距離で相手の技や飛び道具の出だしを潰したりできる。しかし、調子に乗って連発していると跳び込みからの連続技でイタイ目をみるので注意が必要。

対空は垂直跳び蹴りや空中投げもいいが、↘強斬りの扇風機が安定している。早目に出せばほとんどの跳び込みを返せる。相手に深く入り過ぎても返せないので先端を目安に間合いを調節しよう。

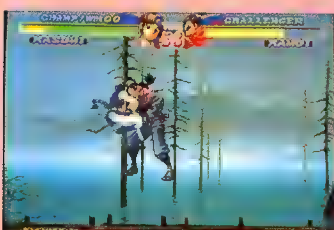

メリメリくい込む。連打しても割り込まれないのが強みだ


ほ～ら簡単に抜ける。色々な場面で使えるんだなコレが


めちゃくちゃ伸び～る。先っぽを目安に

こちらの跳び込みは強蹴りが鋭くていい。霞は裏回り攻撃がないため、相手の飛び道具を敏感に察知して跳び込みから連続技を狙おう。➡Cはリーチはあるが出の遅さが気になる。だが、そこから連続技が入るので、跳び込みからはもちろん、地上戦でも2択を狙っていこう。


武器を抜いてりゃ対空はコレにかぎる！


結構吸う。なれれば対空としてねらえるゾッ

キャラ性能評価

攻撃力
女性キャラというだけあり、単発での攻撃はやはり威力がない。強攻撃はスキがあったり、キャンセルがかかるものが少なく使い勝手が悪い。しかし、大ダメージを狙えなくもなく連続技やしゃがみ弱蹴り×4などで体力を奪える。

リーチ
素手のときはしゃがみ強パンチ以外少々短く感じるが、武器を持った時の長さといったら半端ではなく、トップレベルの部類に入る。だが、長い分スキもあるので、乱発は危険だ。蹴りはしゃがみ系が強くて長い、重宝する技だ。

スピード
これは女性キャラ特権なので、いうまでもなくトップレベルの早さだ。しかも、緋斬撃などの突進技で切り込んだり、緋龍閃で相手を翻弄することも可能だ。跳び込みも早くて使いやすいが、裏回り攻撃がないのが唯一の欠点。

使いやすさ
すばやさを活かして小技で押していけるが、飛び道具や無敵対空がないので押されがちになる。一応、強力なNINJAコンボはあるが、裏回り攻撃がないのが痛く、地上で2択や奇襲攻撃をうまく使いこなさないと難しいだろう。

武器依存度
霞は武器を装備している時のみ、しゃがみ↘強斬りを通常対空として使うことができる。斬り技のリーチも異常に長くなってお得。しかし、弱パンチの連射ができず、緋天脚も使えなくなってしまうので常時装備はしてられない。

総合
武器の出し所が難しく、小技で押しつつ相手を観察して使い分けよう。地味な闘いをすれば相手に結構イヤがれる。押されがちなキャラだが、強力な連続技も持っているので使いこなせれば上位キャラの仲間入りもできる。

特殊技表

●投げ
向日葵倒し（ひまわりたおし）　武 素 素
➡+B

●空中投げ
蟬弾き（せみはじき）　武 素 素
空中で⬆以外+B

●コマンド投げ
緋旋倒（ひせんとう）　武 素 素
⬇↙⬅➡+B

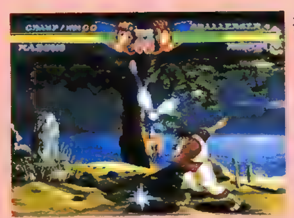
●中段攻撃
裏鶴脚（りかっきゃく）　武 素 素
➡+C

●特殊技
霞斬り（かすみぎり）　武
↘+A
紅鶴拳（こうかくけん）　素 素
↘+A
朝霞（あさか）　素
BC同時押し
風車（かざぐるま）　武
↘+B

必殺技解説


瞬殺烈火の最後がヒットしたら…


浮き上がった相手に追い討ちの空中投げ。安定した四段


こんな感じで跳び越えよう、その後は足先が相手に重なればベスト

緋斬撃は瞬殺烈火対応の必殺技でコマンドを再び入力することで連続技になり、そのあとは確実に空中投げが入るお手軽かつ強力な技だ。奇襲技（この時は2発目まで入力しておくといい）としても優れていて、連続技に混ぜたり空中投げをジャンプ強パンチに変えて、着地と同時に➡Cからの2択or連続技を狙うなどが有効な使い方だ。

卦脚円旋蹴は一応相手の足払いなどに当たらないが、硬直が長くスキがある。連続技以外、乱発は控えたい。緋旋蹴は早目に出せば地を這う飛び道具を飛び越すことが可能。スキもなく連続で出せば、固めにも最適。真が使いやすい。

緋龍閃は足の先端にしか攻撃判定がなく、めり込んだら確実に反撃を受ける。真ならいいが多用は禁物。

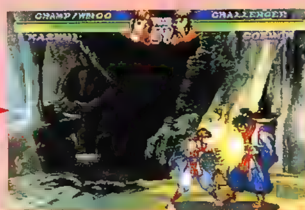
緋天脚は三角飛で、その後パンチで転身旋風が出せる。ボタンを押すと攻撃判定が出現、着地まで出っぱなしだ。早く出せば攻撃判定は長い。キックは緋天蹴と緋円舞。緋天蹴は裏回りできるので狙っていこう。緋円舞はダメージのある投げ技。吸い込みも半端じゃないので他と混ぜれば決めやすいゾ。


正面ばかりじゃダメッ！裏回りになるのも、この技ならでは

しゃがみ強パンチをガードさせて…



緋閃肘撃は強パンチキャンセルで出して、瞬殺烈火や緋旋蹴につなぐ連係が強い。


硬直が短いのを生かして瞬殺烈火へつなぐ連係。エサだったのねゲロッ…


キャンセルの緋閃肘撃で突撃ギャ～ス！

真超力

緋燕閃は追い討ちになるが、連続技に混ぜるのがベストだ。

闇超力

緋旋円舞陣は画面端で追い討ちに使うぐらい。

必殺技表

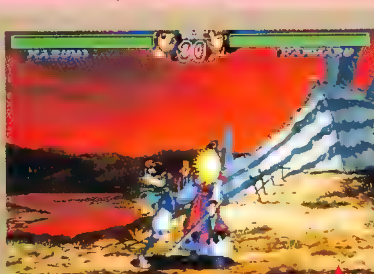
技名	コマンド	
卦脚円旋蹴（かきゃくえんせんしゅう）	↓↘➡＋キック	武 素 素
緋旋蹴（ひせんしゅう）	➡↘↓↙←＋キック	武 素 素
緋龍閃（ひりゅうせん）	ジャンプ中↑↓＋キック	武 素 素
緋天脚（ひてんきゃく）	↓ため↖or↗＋キック	武 素 素
転身旋風（てんしんせんぷう）	緋天脚中にパンチ	
緋天蹴（ひてんしゅう）	緋天脚中にキック	
緋円舞（ひえんぶ）	緋天脚中に相手の近くで↑以外＋キック	

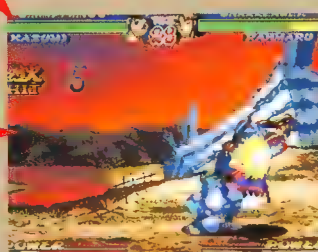
●超力必殺		
緋閃肘撃（ひせんちゅうげき）	←ため➡＋AB	武 素 素
●真超力		
緋燕閃（ひえんせん）	➡↘↓↙←➡＋AB	武 素 素
●瞬殺烈火		
緋斬撃（ひざんげき）		武 素 素
芍薬（しゃくやく）	↓↘➡＋パンチ	
牡丹（ぼたん）	↓↘➡＋パンチ	
百合（ゆり）	↓↘➡＋パンチ	
●闇超力		
緋旋円舞陣（ひせんえんぶじん）	↓↓↙←➡＋AC	武
●闇コンボ		
奥義・花蝶繚乱（おうぎ・かちょうりょうらん）	近B—B—A—B—➡A	
裏奥義・華蝶繚乱（うらおうぎ・かちょうりょうらん）	近B—B—A—B—➡AC	

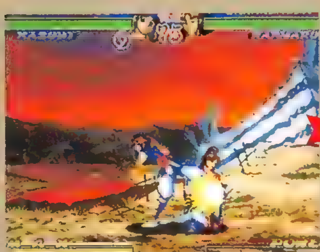
NINJAコンボ解説

霞のNINJAコンボは途中でキャンセルすることができないので、純粋にそのものを入れていくことになる。狙い所は跳び込み攻撃からや、➡Cの中段技から、相手の技のスキにと、いたって普通。

①C（➡C）、B、A、B、B：これはお手軽で霞のNINJAコンボの中では一番ダメージの高いコンボだ。1発目は中段攻撃の➡Cでもいい。


跳び込みからしゃがみ弱蹴りを入れ、立ちCニンコン発動！


ハイッ浮いた。お決まり追い討ち空中投げを入れて合計8段だ！


または近距離戦や跳び込み攻撃から↓Cの裏鶴脚につなぎ発動

一番いいのは跳び込み攻撃から➡Cにつなぐこと。最後のBはアッパーで相手を浮かすので空中投げを入れよう。

②A or B or C、B、A、B、➡D：このNINJAコンボは最後が中段技なのでガードの堅い相手にたまに使う。始めのCは相手がしゃがんでいてもガードさせられるので固めながら出せるが、なにぶん途中で反撃されやすい。また、


ガードされるとマズイッち。でも中段ナリ！

闇コンボは紹介した二つのコンボの最後のBと➡Dを➡Aにするだけ。➡Cからでもいいが、やはり跳び込み攻撃からが威力アリ。➡Aを➡A＋Cにするとウハウハな技に変わるっち。

対CPU戦攻略

高性能の通常技でクリアを目指せ！

基本戦法

跳ばせて落とすといった簡単な戦法がないので、これから紹介する5つのパターンを使ってクリアを目指そう。

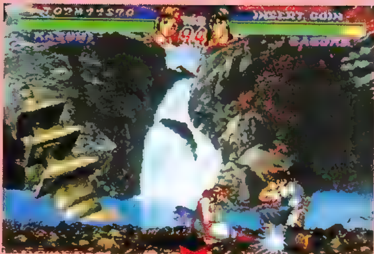
一ノ巻～これは相手の飛び道具などをしゃがみ強蹴りで抜けつつ、しゃがみ強蹴りの先端を相手にガード（当たれば問題ない）させる。するとCPUは飛び道具を撃ってくることが多いので、跳び込み連続技を狙っていこう。跳び蹴りの当り方で連続技を選び、遠かったら跳び蹴り→しゃがみ蹴りの二段で安定。ガードされたらはじめからやり直し。

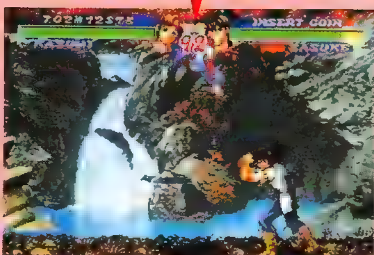
二ノ巻～これもしゃがみ強蹴りを使用。相手をダウンさせ、起き上がりに密着して根元をガードさせる。ガードされたら再びしゃがみ強蹴りを出すと、2発目が当りやすい。ガードされても出し続けていいのだが、キャラよっては跳び込み連続技を狙ってもいい。

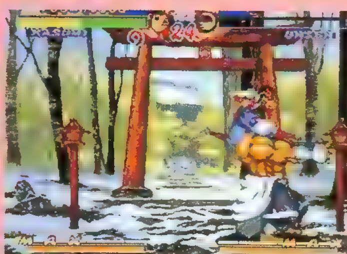
三ノ巻～これは緋天蹴か緋円舞を決めていく。端に追い詰められたら広い方へ逃げ、転ばされた時CPUが近い時はコマンド投げをしよう。

四ノ巻～画面端で待ち、相手の技に反応してガード後、返し技を入れる。

五ノ巻～跳び蹴り連続技のくりかえし。3人目までは簡単に決まる。後半もキャラによっては狙える。


しゃがみ強蹴りの先端をガードさせると…


アギャー飛び道具を撃つ。さぁ跳び込むのだぁ～


キャラによって使い分けが必要。雲仙なら緋天蹴が有効


起き上がりにしゃがみ強蹴りを重ねて…


再びしゃがみ強蹴り。ウホッ！当たっちゃいます

連続技

●ジャンプ強蹴り→しゃがみ強パンチ→キャンセル武器取り出し→キャンセル各種必殺技（真超力）

跳び込みからのお手軽な連続技。緋斬撃は三発入れて空中投げまで、霞お決まりワンセット。緋旋蹴は弱しか入らないが、追い討ちが入るので画面中心の時は強・真を使い分けきっちり入れよう。卦脚円旋蹴は真で出していこう。

使い所の難しい緋燕閃も連続技なら安定して大ダメージを狙える。また、使い道がないと思っていた緋旋円舞陣も、武器取り出しをキャンセルすれば連続技になる。さあ、みんなでレッツバナナ。


跳び込み攻撃からしゃがみ強パンチにつなぎ…


すかさずキャンセル武器取り出しを当てて…

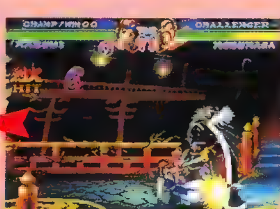

さらにとどめのキャンセル必殺技で任務完了。落ち着けば楽勝だっち！


しゃがみ武器取り出しの方がコマンド入力しやすい場合もある


うぉ～ヒット－ごらんのとおりバナナで回るんでおま。

●ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱パンチ×2→キャンセル緋斬撃（2発目まで）→しゃがみ弱パンチ×2→緋斬撃…

アギャー！出てしまった！これは、いわゆる永久連続技。跳び込みでなく、地上でもいいから緋斬撃を蹴り上げまで出さずに二発目まで入れ、目押しでしゃがみ弱パンチにつなぐ。そしてキャンセル緋斬撃二発目まで入れ、また弱パンチと繰り返していくデンジャラス＆パワフリャ～な大技だ。目押しさえ慣れれば簡単に狙っていけるので練習する価値あり。跳び込みから技をつなげる時は、はじめの一発のみしゃがみ強パンチでも可。


ほいほいテンポ良く緋斬撃・牡丹まで入れて…

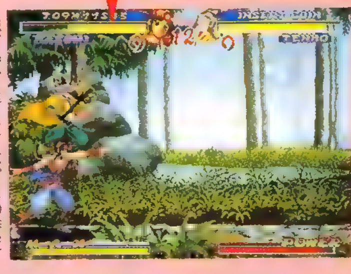

目押しでしゃがみ弱パンチにつなぐ。以後キャンセルで緋斬撃にもどる

霞 対CPU戦攻略

キャラ別CPU戦

●サスケはそんなに難しい相手ではなく、うかつに跳び込まなければ気をつけるのは蒼空脚のみなので、一ノ巻を使っていこう。跳び込んだ時に飛蒼拳がきても充分打ち勝てる。サスケの体力ゲージがなくなってきたら疾風烈神撃に気をつけてガード後、返し技に瞬殺烈火を決めろ。
●カムイの殺鬼は速すぎるし、龍頭牙は連発する。じっくり攻めないとイタイ目に遭う。サスケと同じ一ノ巻なのだが、カムイの方がやりづらい。鬼烈斬・血煙はガード後、確実に瞬殺烈火で返すように。
●雷牙は三ノ巻と五ノ巻で楽勝だろう。緋円舞が簡単に入るのでメインに使え。連続技は、お手軽なNINJAコンボをすすめる。たまに爆雷撃を狂ったように出すので、ガード後、反撃しよう。
●天和はやたらと時間がかかるけれど四ノ巻で、じっくり攻略しよう。画面端でしゃがみ弱蹴りを連射し、呪縛符はガード、それ以外は大抵潰せるので覚えておこう。真息吹で攻撃力を上げるのもいい。対空は立ち強パンチだ。
●鴉は三ノ巻、五ノ巻を使っていこう。いきなり切れて暴れ回るのがタマにキズだが、そんな時は緋天脚を使い分ければ問題はないだろう。
●鳳凰には特に二ノ巻、三ノ巻、おまけで五ノ巻を使おう。開始直後にしゃがみ強蹴りで転ばせ、パターンに持ち込む。ラウンドごとにCPUの反応が違うので、二、三ノ巻を使い分けよう。
●ナツメは、ほぼ二ノ巻だ。ただしゃがみ強蹴り連打しているだけでもいい。五ノ巻も使うと効果的よ。
●ゴエモンなる輩は、連続技の練習台みたいなもので、五ノ巻でOK。最後の方に出てきたら、三ノ巻も使おう。
●なまぐさ坊主の雲仙。こいつも三ノ巻、五ノ巻でイチコロだ。緋天蹴が当りやすいので、緋天脚を使い分けよう。圧勝と天下無敵を比較的取りやすい相手だ。
●霞は一人よがりの動きをするので、最初の方なら五ノ巻で充分。最後の方にきたら四ノ巻を使っていこう。画面端でしゃがみ待ちをして必殺技のガード後やNINJAコンボ（しゃがむと当らない）の途中にしゃがみ強パンチ→キャンセル瞬殺烈火をブチ込み、緋天脚は空中投げや昇り蹴りで撃退しよう。
●蘭丸は一ノ巻、三ノ巻、五ノ巻から選べる。まあ緋円舞で投げれば、起き上がりに比較的飛び道具を撃つので、やりやすい三ノ巻で充分。
●ラスボスの信長は三ノ巻と五ノ巻を使い分けよう。画面端に追い込まれたら立ちガードをする。三界無惨やNINJAコンボの下段斬りまでガードして、瞬殺烈火をおみまいしてやろう。


連射してるだけでナゼか当たりにくる


跳び込みに対しては、この時だけ立ち強パンチを対空に…


しゃがんでいれば空振りザンス


緋円舞のあとしゃがんでると…


あら夢幻桜ですか?それじゃもういっちょ投げちゃいますよん


最後の斬りだけは下段攻撃。手堅くしゃがみガード後に反撃ねー

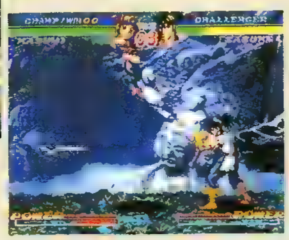
対人戦ワンポイント攻略

霞はその特徴から、小技などを牽制しつつ、持ち前のスピードで一気の攻め込むといったスタイルになる。飛び道具などの牽制技がないため、いったん遠距離に離れてしまうと攻め込むのが難しくなってしまう。間合い的には、中～近距離で闘うのが望ましい。

武器持ち時は対空技やリーチのある技を出していけるが、緋天脚が出せないので、中間距離では状況に応じて武器をこまめに出し入れしていく。リーチのある技でプレッシャーをかけ、ジリジリ追い詰め近距離に持ち込んだら必殺技やしゃがみ弱蹴りなどで固めて2択を仕掛けよう。

ジャンプ速度は早いので、相手の飛び道具など即座に反応し連続技で一気に大ダメージを狙え。じっくり攻め、時にはスピードと必殺技で翻弄し、自分のペースをつかもう。


霞のしゃがみ弱蹴りは怖い物知らず。コイツを一回でもガードさせればコッチのもの。うひょうひょゴリ押しだ！密着なら四発入る


ウッキャ～跳べぇ～い！反応命じゃい

特殊技



















蘭丸
無明神楽蘭丸

年齢：19歳
流派：古式天狗無明流
身長：171cm
体重：失せろ、下郎！
舞台：三途の原
武器：魔剣“邪魅”

滅界覇王最愛の寵臣。己の一族との最後の戦いで追いつめられた時、自らの命と引き換えに覇王を黄金城へと送り込んだ。封印の隙間からかろうじて送られた黄金城の力によって復活。乱世を起こして黄金城を呼び出し、己の一族の血によって封印を解くために、その末裔たちを戦わせようとする。生前はただひたすらに覇王を愛する心優しき少年（？）であったが、復活後は人間を憎み、覇王降臨のためには手段を選ばない冷酷な性格になっていた。

技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
夢幻桜（真）	上段	22	52／52	26／―／22
幻斬舞（強）	上段	25	32／44	5／5／29 無敵8
（真）	上段	27	32／44	5／5／31 無敵8
幻斬舞・虚空（真）	上段	21	8／8	4／6／16
連桜花（強）	上段	13×3	(4/16)×3	9／46／15
（真）	上段	13×3	(4/16)×3	9／42／15
瞬殺烈火				
幻桜舞・桜花	上段	15	32／54	5／8／27
・風月（弱）（強）	上段	15	0／0	28／6／39
（真）	上段	15	0／0	29／6／42
・幻水（弱）（強）	上段	15	0／0	29／6／26
（真）	上段	15	0／0	30／6／28
超力必殺				
夢想瞑縛LV1	上段	16	16／16	17／3／31
LV2	上段	28	16／16	17／3／31
LV3	上段	40	16／16	17／5／33
LV4	上段	62	16／16	17／9／43
闇超力				
幻魔操掌	下段	15×6	(2/2)×6	(57～可変)+34/12/―

※表内の幻魔操掌の数値はボタン押しっぱなしの場合です。
硬直時間は（57～可変）+36です。

必殺技



※無敵8 ※データは（弱）のものです。（強）（真）については別表参照



※データは（弱）のものです。（強）（真）については別表参照



※データは（弱）（強）のものです。（真）については別表参照







※別表参照

闇超力



※硬直81 ※別表参照

真超力



超力必殺



※レベルにより変化。別表参照



※データは（弱）（強）のものです。（真）については別表参照

通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	閃滅刃 上段 D 12 気絶値 12／12 ○	閃滅刃 上段 D 12 気絶値 12／12 ○	凶牙 中段 D 13 気絶値 16／16 ×	凶牙 中段 D 13 気絶値 16／16 ×	地蟲牙 上段 D 12 気絶値 8／8 ×
武器有強パンチ	閻魔刃 上段 D 25 気絶値 24／32 ×	鬼姫刃 上段 D 25 気絶値 28／28 ×	降魔月 中段 D 25 気絶値 28／28 ×	降魔月 中段 D 25 気絶値 28／28 ×	朧月 上段 D 27 気絶値 20／12 ×
武器無弱パンチ	修羅 上段 D 4 気絶値 16／16 ○	修羅 上段 D 4 気絶値 16／16 ○	天露 中段 D [illegible] 気絶値 24／24 ×	天露 中段 D 10 気絶値 24／24 ×	血芭蕉 上段 D 4 気絶値 12／12 ○
武器無強パンチ	火桜の舞 上段 D 13＋8 気絶値 28/20＋28/20 ○・×	乱桜の舞 上段 D 18 気絶値 56／56 ×	陽炎 中段 D 21 気絶値 36／16 ○	陽炎 中段 D 21 気絶値 36／16 ○	葉桜の舞 上段 D 18 気絶値 36／28 ○
弱キック	羅漢 上段 D 6 気絶値 20／24 ○	残月 上段 D 10 気絶値 12／16 ×	幻鸞 中段 D 15 気絶値 22／22 ×	幻鸞 中段 D 15 気絶値 22／22 ×	砂塵 下段 D 6 気絶値 8／12 ○
強キック	血煙の舞 上段 D 24 気絶値 56／56 ×	邪魅の舞 上段 D 15＋10 気絶値 20/20＋20/20 ×	星祭の舞 中段 D 24 気絶値 36／16 ○	星祭の舞 中段 D 24 気絶値 36／16 ○	魍魎の舞 下段 D 25 気絶値 32／40 ○

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

らんまる
蘭丸
攻略／修羅騎士　鷹

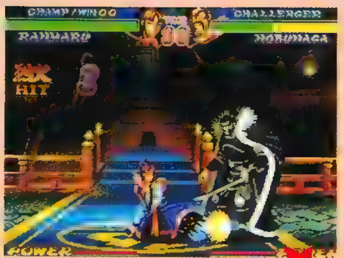


さすがは中ボス 技も高性能！

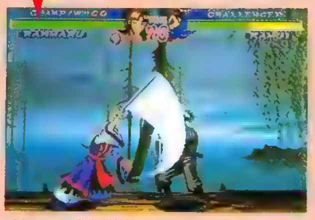
通常技

しゃがみ弱キックは、出が早くスキが小さいので近距離での牽制に最適だ。また、連打することができ、キャンセルもかかるので数発ヒットさせてから必殺技につないでいくことも可能なのだ。

遠距離立ち強斬りは、リーチが長く上方向まで攻撃判定が出ているので、牽制＆対空と両方対応している優れた技だ。しかしながらスキが大きいため、空振りしてしまうと手痛い反撃を受けてしまうぞ。牽制に使う際は、無意味な場面で出すのはやめておこう。対空に使う際は、剣先を当てるようにするといいぞ。



近距離での牽制に最適。必要な通常技の一つだ


武器取り出し状態での、メインになる通常技。牽制と対空に使おう。

特殊技

特殊技のでは、まず中段攻撃（➡＋C）から紹介していくとしよう。この中段攻撃は、足で突っ込んでいく突進系の技。また、地上から足が離れているので、相手の足払い系の技なら空振りさせることができるぞ。しかし、ガードされてしまうとコマンド投げを決められてしまう恐れがあるので、ここぞという時に使っていこう。

コマンド投げは、「冥界に散れ！」と声を発し、相手を遠くへ吹き飛ばす技。コマンドも簡単なのが嬉しい。使いどころは、相手がこちらの起き上がりに通常技などを重ねてきた時や、突進技をガードした際に使うのがいいだろう。

次は、武器の取り出しと収納。これは、しゃがみと立ち両方に攻撃判定があり、さらにキャンセルをかけることができる優れた技なのだ。また、同じくキャンセル可能なしゃがみ強キックよりもリーチが長いので、やや遠い間合いならこちらを使うのをお勧めする（特に武器持ち時）。距離に応じて使い分けよう。



しゃがみ弱キックと併用して使い、2択を迫っていこう



武器収納。リーチもなかなか長く、キャンセルもかけることができる。スタイルチェンジする際は、なるべく相手に当てるようにしよう

キャラ性能評価

攻撃力
単発での攻撃力は、高くもなく低くもない。基本的な連続技をみても並程度といったところだ。しかし、気絶連続技や激ムズの連続技（10割烈火?）を極めてしまえば、ランクを1つ2つ上げてもかまわないだろう。

リーチ
素手時と武器あり時の差が、天と地ほど離れている両極端なキャラ。素手時は長い技が武器取り出しとしゃがみ強キックくらい。武器があると、どれもトップクラスのリーチになる。よって、Cにしてみた。

スピード
通常技の出戻りは普通。しかし、夢幻楼のスキが極端に小さいので、総合スピードという点では優れた評価になる。夢幻楼を使って固めたり、ダッシュで追いかけたりと、跳ばせて落とす以外のスピーディーかつ強力な戦法が強力。

使いやすさ
武器持ち時では牽制、対空など強力な通常技がある。素手時しか無敵技である幻斬舞を出すことができないが、必殺技のコマンドは簡単。どちらを取るかは相手キャラとプレイヤーの好み次第。頑張って両方使いこなそう。

武器依存度
武器を落としてしまうと精神的にやや辛くなってしまうので、できるだけ武器は落としたくないものだ。後は、前途で述べたように、相手の得意な戦法に合わせてスタイルチェンジするようにしたいところだ。

総合
スキの非常に小さい飛び道具、出かかり無敵の対空技など、必要なものを一通り持つ万能キャラといえる。それにつけくわえ、比較的簡単で強力な連続技も備えているので結構闘っていけるのだ。かな〜り楽しめるぞ。

特殊技表

●投げ

傀儡の舞（くぐつのまい）　武 素 素
➡＋B

●コマンド投げ

歌姫夜曲（うたひめやきょく）　武 素 素
➡↘⬇↙⬅＋D

●中段攻撃

夢桜（ゆめざくら）　素 素
➡＋A

紅桜（べにざくら）　武 素 素
➡＋C

●特殊技

黒き蠢動（くろきしゅんどう）　素
BC（立ち、しゃがみ）

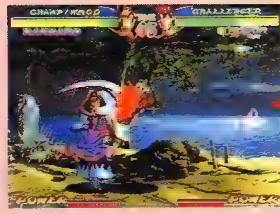
影の胎動（かげのたいどう）　武
BC（立ち、しゃがみ）

蘭丸 技性能解説

必殺技

無幻桜は、相手を固めていく際や、中・遠距離での牽制に使うのがいい。固めていく際、キャンセルする技は武器収納としゃがみ強キック（武器持ち時）を主に使っていくのがいい。また、この時気をつけなければならないことは、弱と強の撃ち分け。武器収納時に撃つのは弱がいい。これは、相手に跳び込まれても幻斬舞で迎撃できるからなのだ。

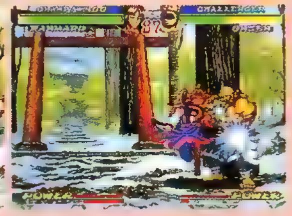

中・遠距離では欠かすことのできない技。そして跳んできた相手は…

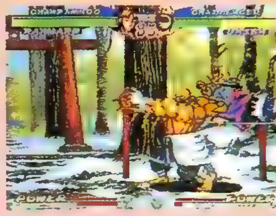

無敵時間のついている、この技で落としていこう

逆にしゃがみ強キックの時は強もしくは真で撃とう。これは、相手が跳び越えてくることが困難で、ジャンプできたとしても垂直もしくは後ろジャンプ位なのだ。もちろん垂直ジャンプした相手は遠離立ち強斬りで迎撃。

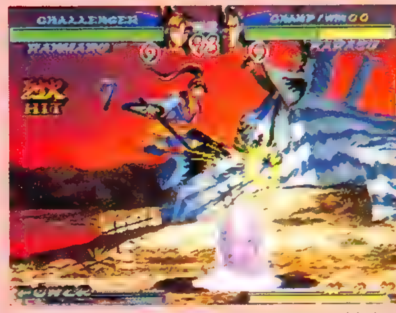
幻斬舞・虚空は単発で使う必要性はなく、空中での連続技として使用するのがベスト。

連桜花は、しゃがみ弱キックや武器収納などを遠めからヒットさせても連続技につないでいけるぞ。


連桜花の3発目。ガードされてもスキが小さいので、反撃は受けない


しかし、コマンド投げに限っては、無条件で持っていかれてしまう

幻桜舞は、連続技用。キャンセルに使う技はしゃがみ弱キックで、密着からなら3発入れた後につなぐことができる。蘭丸にとって基本連続技なので覚えておこう。また、浮いた相手には後々のことを考えて瞬殺烈火は出さずにしておこう。


しかし、ヒットさえすればこのように追い討ちをかけることができるのだ

真超力&闇超力

夢想冥縛は、強パンチや武器取り出し、収納からキャンセルして出せば連続技にすることができるぞ。

夢幻桜花と幻魔操掌は…使えない。だがヒットすれば追い討ちをかけることができる。

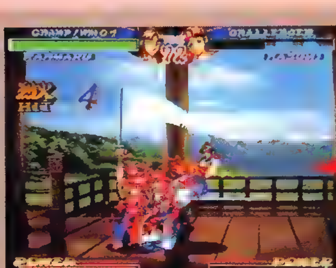

使い道が無いと思われる幻魔操掌

NINJAコンボ解説

蘭丸のコンボは、的をしぼればかなり使っていけるものが存在しているのだ。

●A、B、→+A、↓+B


蘭丸の基本的なNINJAコンボ、A、B、→+Aとつないで…


↓Bで相手を打ち上げよう。この後は、ジャンプ強キックキャンセル幻斬舞・虚空で追い討ちだ

このNINJAコンボは、蘭丸使いの人へ送る基本的なNINJAコンボ。ジャンプ攻撃や中段攻撃からつなぐとベスト。また、↓+Bで相手を浮かすことができるので、ジャンプ強キック、キャンセル幻斬舞・虚空で追い討ち。

武器収納状態だと、ほぼ密着状態からでないと決めることができない。また、この状態の時は、→+AをただのAにしてもいい。

●C、C、A、→+C、×α


そして再びCに戻る。何セット決めれるか試してみよう

蘭丸の所有する永久連続技（10割烈火）。激ムズっす。

このコンボは、1発1発のダメージが低めなので、途中から他の連続技に移行して大ダメージを狙うのもヨシ。


NINJAコンボC、C、A、→+Cの“A”


そして→や+CへつないでNINJAコンボを完成させる

必殺技表

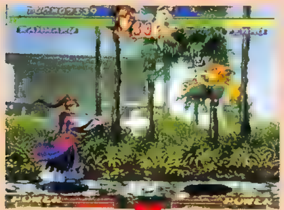
技名	コマンド	使用状態
夢幻桜（むげんろう）	↓↘→+パンチ	武 素 素
幻斬舞（げんざんぶ）	→↓↘+パンチ	素 素
幻斬舞・虚空（げんざんぶ・こくう）	空中で→↘↓↙+パンチ	武 素 素
連桜花（れんおうか）	→←↙↓↘→+キック	武 素 素
●超力必殺		
夢想冥縛（むそうめいばく）	→↘↓↙←→+AB	武 素 素
●真超力		
夢幻桜花（むげんおうか）	←→↘↓↙←+AB	武 素 素
●瞬殺烈火		
幻桜舞（げんおうぶ）		武 素 素
桜花（おうか）	↓↙←+キック	
風月（ふうげつ）	↓↙←+キック	
幻水（げんすい）	↓↙←+キック	
●闇超力		
幻魔操掌（げんまそうしょう）	↓↘→←↙↓+AB	武
●闇コンボ		
命露散華（めいろさんげ）	A—B—A—B—→B	武 素 素

対CPU戦攻略

実は簡単で強力な必勝パターンが…

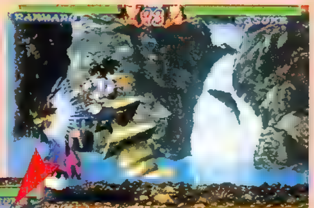
基本戦法

蘭丸を使う際、対CPU戦では3つ程パターンがあるのだ。それでは紹介に入ろう。
　基本戦法A：跳ばせて落とす戦法。
　この戦法はいたって簡単。すべきことは、遠距離で弱夢幻桜を撃ち（相手が近くにいる時はしゃがみ強キックにキャンセルをかけて間合いを離そう）、跳んできた相手を遠距離立ち強斬りで落としていくだけ。この遠距離立ち強斬りは、引きつけてから出しても潰されてしまうので、剣先を当てるように、早めに出すことを心掛けよう。


とにかく遠距離で夢幻桜を放っていこうさすれば…


遠距離立ち強斬りで確実に迎撃をすることができるぞ

落とした相手には強or真の夢幻桜を重ねて、再び間合いを離しておこう。
　基本戦法B：ジャンプ攻撃から連続技。
　この戦法は大きく分けて2つに別れていて、ただ単に跳び込んでから連続技を狙うものと、相手の技を誘って、その硬直中に連続技を狙っていくパターンがある。できるだけ強力な連続技を入れるようにしよう。
　基本戦法C：待って相手の技が空振りした時に反撃をしていく。
　この戦法は、相手がスキのある技を空振りしたり、こちらがガードした後に、それぞれ反撃をしていくもの。忍耐力がやや必要とされる。


サスケの蒼空脚・烈をガードしているところ


ガード後は、この通りしゃがみ弱キックを決めることができるぞ

連続技

●しゃがみ弱キック1～3発→キャンセル幻桜舞(1発)→ジャンプ強キック→キャンセル幻斬舞・虚空

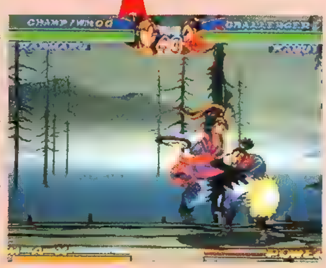
　この連続技は、主にジャンプ強キックから2択を迫るのに使用する。また、幻桜舞は瞬殺烈火を使用せず、1発で止めよう。なぜならば、その後の追い討ちであるジャンプ強キックキャンセル幻斬舞・虚空のほうが大ダメージを与えられるからだ。

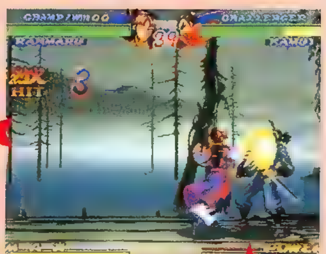
●ジャンプ強キック→B、B→立ち弱パンチ→キャンセル幻桜舞→ジャンプ強キック→キャンセル幻斬舞・虚空

　これは、素手時限定の気絶連続技。B、Bの後の立ち弱パンチは、少し歩いてから出さないとヒットしないので気をつけよう。

●ジャンプ強キック→A、C、A、→+C→立ち弱パンチ×3→C、A、→+C→しゃがみ弱キック×3→キャンセル幻桜舞→ジャンプ強キック→キャンセル幻斬舞・虚空

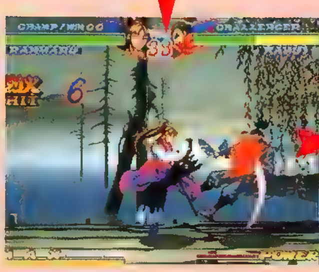
　武器持ち時限定の相手を気絶させることのできる連続技。弱パンチ×3後のCは、NINJAコンボなので早めに押しておかなければならないのだ。また、同キャラでは、立ち弱パンチが2発しか入らないので気絶までいたらない。でも勘弁してネ。


まずはこの技、ジャンプ強キックから入る


そして、NINJAコンボの…


B、Bとつないで


ほんの少し歩いて立ち弱パンチをいれて…

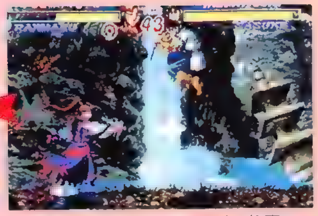

キャンセルをかけて幻桜舞を出そう

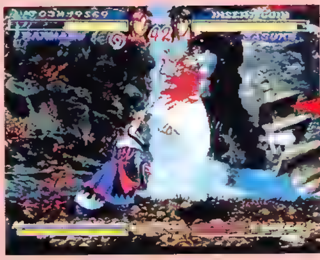

最後はキャンセルの幻斬舞・虚空

キャラ別対CPU戦

1〜3面位までは適当に闘っているだけで勝ててしまうので、連続技などの練習をしておこう。それではキャラ別攻略へ行ってみよう。

●サスケには基本戦法AとCが有効。Aを使う場合は近い位置でおこなうのがいい（写真参照）。相手が垂直ジャンプをした時が対空で落とす狙い目。こちらに跳び込んできた時は、無理をせずにガードをしよう。Cを使う場合は、武器を収納しておくことが重要。ガードして待っていると、蒼空脚・旋を出してくることが多いので、ガードしてからしゃがみ弱キックを出して連続技につないでいこう。


サスケの場合に限っては、近い位置で夢幻桜を放とう


そしていつも通りに遠距離立ち強斬りで迎撃していこう

●カムイには基本戦法Bが有効。しゃがみ強キックをガードさせた後、すぐ跳び込むと、よく風牙を出してくるので硬直中に連続技を叩き込め。


しゃがみ強キックの先端を当てるように心掛けよう


ガードさせたあとは、飛び道具をみてからではなく、すぐに跳ぼう

●雷牙は暴れ回るキャラだが、基本戦法AとBがきく。お勧めは基本戦法B。

●天和には、基本戦法Aで安定だ。楽勝。

●鴉には、基本戦法Bが有効。やや離れた位置にいると飛び道具を出してくることがあるので、でかかりのモーションを見てから跳び込んでいこう。

●鳳凰には、基本戦法Aが有効なのだ。

●ナツメにも、基本戦法Aが有効。簡単だ。

●CPUゴエモンはかなり弱いので、何人目に出てこようが跳び込んでひたすら連続技を狙っているだけで勝ててしまうぞ。要は基本戦法Bだ。

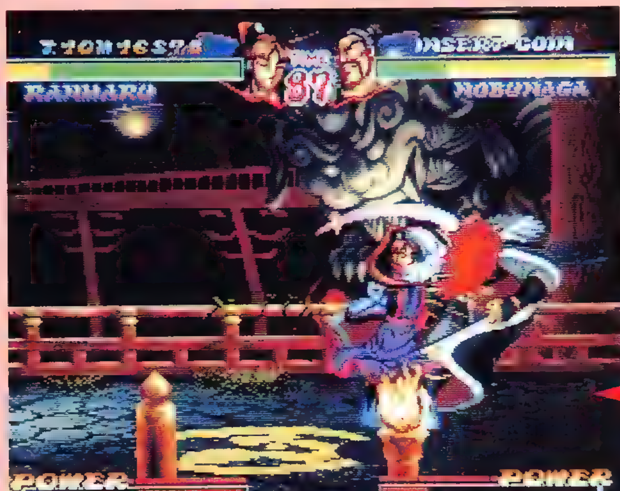
●雲仙にも基本戦法Bが有効。たまに対空技で落としにかかってくるので、遠目から跳び込むのが吉。

●霞には、基本戦法Cが有効。中距離でしゃがみガードして待っていると、卦脚円旋（そ〜れ！とかいうやつ）を意味のない所でよく出す。スキにしゃがみ強キックを入れてダウンを奪おう。そして、起き上がりに連桜花を重ねて出切った後に、すぐ幻斬舞を出してみよう。よく喰らってくれるので、あとは以降繰り返し。また、他の戦法として、ジャンプ弱キックをガードさせて、"少し歩いてコマンド投げ"という手もある。

●蘭丸には基本戦法Aで安定。また、相手が武器を収納している時には、基本戦法Bへ切り替えていってもOKだ。

●滅界社長の信長にも、基本戦法Aだ！ また、対霞のように起き上がりに連桜花を重ねて技が終わった後、すぐに幻斬舞を出すと滅界社長もよく食らうぞ


連桜花を3発目まできっちりガードさせて…


幻斬舞を出すとほぼ確実に食らってくれるぞ。また、幻斬舞の代わりにコマンド投げを使用してもいいぞ。っていうかもしかしたらコマンド投げを使うほうがいいかも、だって全キャラに利くんだもん!!

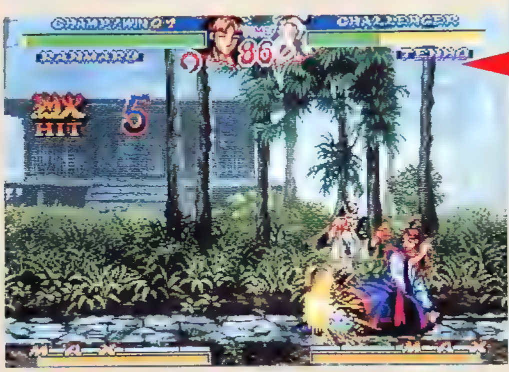
対人戦ワンポイント攻略

対人対戦においての基本は、やはり"跳ばせて落とす戦法"だ。この戦法を説明していくと、中・遠距離でフェイントを混ぜつつ夢幻桜を撃ち、フェイント時に跳び込んできた相手を対空技（幻斬舞もしくは遠距離立ち強斬り）で迎撃していくというもの。この戦法は、早めに出さないといけない遠距離立ち強斬りに対し、引きつけてからでもOKの幻斬舞。いわずとも分かると思うが、跳ばせて落とす戦法は素手時におこなう方が若干有利だ。無敵だし。

転ばせた相手にはジャンプ強キックかジャンプ強斬りで裏回りを積極的に狙い、ジャンプ攻撃がヒットしたらそのまま連続技へつないで大ダメージを的確に奪っていこう。

ジャンプ攻撃がガードされても、しゃがみ弱キックと中段攻撃（↑+C）を使って2択を仕掛けていこう。もちろんしゃがみ弱キックを数発当ててから中段攻撃でもいいぞ。


幻楼舞で浮かせたら、踏み込んでから強キックを当ててみよう


すると相手の後ろへ着地するので手堅くしゃがみ弱キックと中段攻撃を使って2択を仕掛けていくのもいいぞ

信長
めっかいはおうのぶなが
滅界覇王信長



年齢：49歳
流派：古式天魔流
身長：210cm
体重：102kg
舞台：黄金城
武器：神剣“封の剣”

　覇王の正体とは三百年前の武将・信長であった。己の一族との戦いの中、蘭丸の血によって黄金城を解封したものの、入城の直前、智知将光秀の裏切りによって重症を負い、気がついた時には城もろとも封印されていた。封印を解くために己の末裔を探し出し、その血の力によって黄金城を解放することを目論む。
　黄金城解放…。だが、そこに立っていたのは蘭丸ではなく、覇王を倒すためにあえて封印を解いた己の末裔の一人だった…。

特殊技















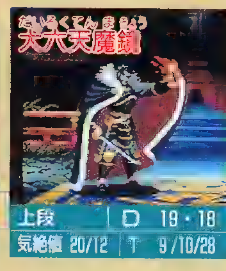
技名	攻撃部位	ダメージ値	気絶値	攻撃前のスキ／持続時間／攻撃後のスキ
必殺技				
落鳳斬（強）	上段	13＋3	16/12＋16/12	3／26／27 無敵4
（真）	上段	16＋3	16/12＋16/12	3／26／23 無敵4
黒旋連環殺・武器(強)(真)	上段	3＋9＋9＋13	(0/0)×4	1/(1～17)＋42/28
・素手（弱）	上段	3＋9＋9＋7	(0/0)×3＋16/44	1/(1～11)＋42/28
（強）（真）	上段	3＋9＋9＋7	(0/0)×3＋16/44	1/(1～17)＋42/28
飛槍天舞（強）	上段	19	32／28	8／22／1 空振り時
瞬殺烈火				
三界無惨・天堕	上段	21	16/32（0／0）	6／1～18／14 ()内は（真）
・地割	中段	12	0／0	17／7／16
・人滅	上段	12	0／0	3／26（18）／21 ()内は素手時
超力必殺				
怨霊爆 LV1	上段	16	16／16	9／40／13
LV2	上段	28	16／16	9／40／13
LV3	上段	40	16／16	9／51／13
LV4	上段	62	16／16	9／62／13

※表内の飛槍天舞（強）の追加入力は（弱）（真）と同じ

必殺技



※データは武器有（弱）のものです。別表参照



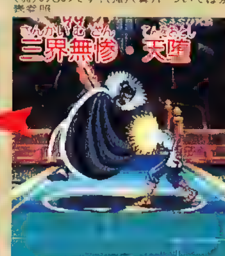


※（）内は素手時 ※無敵4 ※データは（弱）のものです，（強）（真）については別表参照



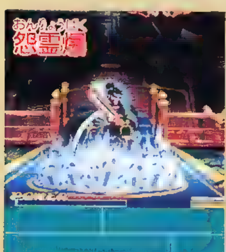


※別表参照



※別表参照

超力必殺



※レベルにより変化。別表参照

闇超力





※()内は素手時 ※攻撃後のスキは相手にガードされるか壁に当たったあとのもの

真超力





※データは（弱）（真）の空振り時のものです。ヒット後18フレーム以降追加入力を受けつけます。（強）については別表参照

通常技

	近距離	遠距離	垂直ジャンプ	斜めジャンプ	しゃがみ
武器有弱パンチ	重ね斬り 上段 D 13 気絶値 16／16 ○	重ね斬り 上段 D 13 気絶値 16／16 ○	火矢の如く 中段 D 13 気絶値 16／16 ×	火矢の如く 中段 D 13 気絶値 16／16 ×	地獄の炎 上段 D 13 気絶値 8／8 ○
武器有強パンチ	千人斬り 上段 D 13+18 気絶値 14/16+14/16 ×	千人斬り 上段 D 13+18 気絶値 14/16+14/16 ×	仏事燃焰 中段 D 27 気絶値 28／28 ×	仏事燃焰 中段 D 27 気絶値 28／28 ×	腥殺し 上段 D 30 気絶値 20／12 ×
武器無弱パンチ	一刀両断 上段 D 7 気絶値 24／28 ○	一刀両断 上段 D 7 気絶値 24／28 ○	濁魂跋扈 中段 D 12 気絶値 24／24 ×	濁魂跋扈 中段 D 12 気絶値 24／24 ×	根絶やし 上段 D 7 気絶値 12／12 ○
武器無強パンチ	魔神降 上段 D 22 気絶値 56／48 ×	魔神降 上段 D 22 気絶値 56／48 ×	眉間一閃 中段 D 22 気絶値 40／24 ×	眉間一閃 中段 D 22 気絶値 40／24 ×	外道斬り 上段 D 22 気絶値 36／28 ×
弱キック	邪業突き 上段 D 12 気絶値 20／20 ×	邪業突き 上段 D 12 気絶値 20／20 ×	兜割り 中・上段 D 12 気絶値 24／24 ×	兜割り 中・上段 D 12 気絶値 24／24 ×	十念無用 上段 D 9 気絶値 8／8 ○
強キック	鎌鼬 上段 D 25 気絶値 53／53 ×	鎌鼬 上段 D 25 気絶値 53／53 ×	大地両断 中段 D 21 気絶値 40／24 ×	大地両断 中段 D 21 気絶値 40／24 ×	滅破螺旋 下段 D 22 気絶値 28／36 ×

※表内の気絶値は、左側の数字が「回復の速い気絶値」を、右側の数字が「回復の遅い気絶値」をあらわしています。どちらかの数字が136に達した時点で気絶します。

技性能解説

のぶなが
信長
攻略／ジェイケイ、風のFLN

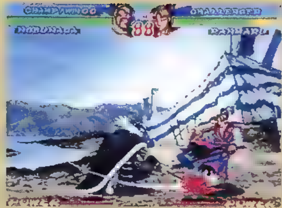


クセのある技を使いこなそう！

通常技

まずは地上で使う技から。しゃがみ弱キックは技の出が早く、リーチもそこそこ長い。連発して相手を固めたり、相手のラッシュに割り込むのに使える。キャンセルも可能だ。

しゃがみ強キックは唯一のいきなり出せる下段攻撃で、2択を仕掛ける際に必要不可欠。リーチも長いので、地上戦でも使っていけるぞ。



相手の技の空振りにはこれ。転ばせて起き上がりを攻めるのだ

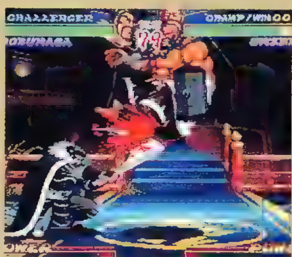
立ち強キックはリーチの割に振りが早く、地上戦での牽制として使っていける。

ジャンプ攻撃は、判定が強く裏回りが簡単な強キックを使おう。また、ジャンプ弱パンチは対空技になる。相手が跳んだら、すぐに後ろジャンプして昇りで出せばOK。



間合い調節なんて必要ない。でも、滞空時間が長すぎる…

地上での対空技はしゃがみ強パンチ。判定の強い技（カムイのジャンプ強キックなど）以外なら迎撃可能で、出るのも早いのでかなり信頼できる。真上の相手は迎撃できないため、近いときは少し後ろに歩いてから出すこと。



かな～り使える。とっさに出せるようにしておこう

特殊技

中段攻撃は➡＋Cがおすすめ。出るのは早くないが、リーチが長くてスキも小さいからだ。裏回り強キックをガードさせたあとや、しゃがみ弱キックで固めている最中に出していこう。相手の起き上がりに先端を重ねるのもいいぞ。



中段は➡Cがいい。遠くても強の黒旋連環殺がほぼ安定して入るぞ

しゃがんだ相手をよろけさせたら、間合いが近いときはダッシュで接近して立ち弱パンチ～連続技（連続技の項を参照）、遠いときは強の黒旋連環殺で追い討ちしよう。

信長には後転起き上がりがない代わりに、⬆＋ボタン押しっ放しの〝垂直ジャンプ起き上がり〟がある。上昇中は無敵になっているので、裏回りジャンプ攻撃を回避し、下降時に強キックの裏側で反撃する、といったことが可能だ。



冷静に対応されると対空で落とされる。乱用は禁物だ

特殊技表

●投げ		
死出の敦盛（しでのあつもり）	➡＋B	武 素 素
●コマンド投げ		
冥道六芒哭（めいどうろくぼうこく）	➡⬅↙＋D	武 素 素
●中段技		
灰燼の炎（かいじんのほのお）	➡＋A	武
天魔の刃（てんまのやいば）	➡＋A	素 素
邪神の刃（じゃしんのやいば）	➡＋C	武 素 素
兇煌の炎（きょうこうのほのお）	➡＋B	武
●特殊技		
魔鏖殺（まおうさつ）	↘＋A	武 素 素

キャラ性能評価

攻撃力
基本的に素手で闘うせいもあり、見た目に反して攻撃力は普通。基本連続技はあまり減らず、闇コンボ&愚者必滅も決めにくい。ただし、A、➡Aを使った気絶連続技が完璧にできるのなら、B…いやAまで上げてもいいだろう。

リーチ
通常技&特殊技はリーチの長いものばかり。特に弱攻撃全般は他キャラの強攻撃に匹敵するほど長いのだ。また、ジャンプ弱蹴りも妙に長くて笑えるぞ。使いにくいけど。というわけで、単純にリーチだけを見るとかなり長いです。

スピード
飛槍天舞はかなり素早くて移動手段として使えるし、歩くのも速いので素早い部類に入るキャラだといえる。ただ、多少待ち気味に闘い、チャンスがあったら一気に攻めるタイプなので、それ程素早いという感じはしないかも。

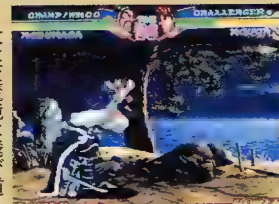
使いやすさ
おなじみのコマンドで出せる対空技が使いにくく、簡単な連続技は決定力に欠ける。初心者相手なら飛槍天舞だけでなんとかなったりすることもあるが、お手軽に扱えるとはいいにくい。多少の熟練が必要になるだろう。

武器依存度
武器を持ってしまうと、対空しゃがみ強パンチ、黒旋連環殺からの追い討ち、A、➡Aを使った連続技の3つが使えなく（使いにくく）なるのに、利点といえば獄炎乱剣舞の出が早くなるぐらい。基本的に武器を持つ必要はナシ！

総合
一応無敵技を持っているし、飛槍天舞も強い。相手の起き上がりをうまく攻めていけばかなり闘える。ただ、下段攻撃がしゃがみ強キックしかなく、2択がちょっとばかり弱いのがガン。まあ、気絶連続技はあるんだけどね。

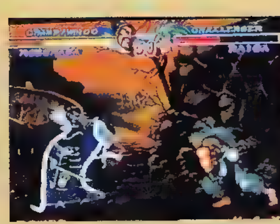
必殺技

落鳳斬は対空&カウンター用の技。対空に使うときは、↘を長めに入力して限界まで引きつけてから出すように。



この引きつけ具合が重要。難しいが、ダウンを奪えるのは魅力だ

大六天魔鏡は飛び道具（真超力を含む）をかき消せる技



真超力もこの通り消せる。怖いので狙わない方が無難だが

なのだが、スキがあるので無理して使う必要はない。

黒旋連環殺は連続技専用。素手時はヒット後に追い討ちが可能だ。移動距離が長い強（真）を使おう。

飛槍天舞は奇襲として有効。スピードが速いので見てからでは返されにくく、飛び道具を跳び越えて攻撃することもできる。また、相手を転ばせたあとの移動手段として使うことも可能だ。追加攻撃の飛天雷爪は、ヒットすれば落鳳斬などで追い討ち可能で、めり込まないように当てれば反撃されないが、昇りジャンプ攻撃で簡単に返されてしまう。たまに使う程度にしておこう。

三界無惨は、比較的スキの小さい1発目で相手を固めることができなくはないが、的確に技を出されると反撃される。多用する技ではない。

怨霊爆はCPUの信長が使うためにある対空技。人間は使わない方が無難だ。



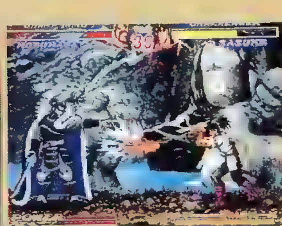
ジャンプの対空時間が長いため、飛び道具〜無敵対空技のパターンにはこの技で対処しよう



一応対空技。本当に一応。忘れてしまってもいいだろう

真超力

獄炎乱剣舞は、遠距離で相手の飛び道具に合わせるように使うといいのだが、普段闘う素手状態だと出が遅くなるのでイマイチ使いにくい。



さりげなく武器を取り出し、飛槍天舞をタメないで飛び道具を誘い…

闇超力

冥道輪廻はNINJAコンボをキャンセルして出せば連続技になるものの、難易度が高く実戦で決めるのはツライ。

闇連弾

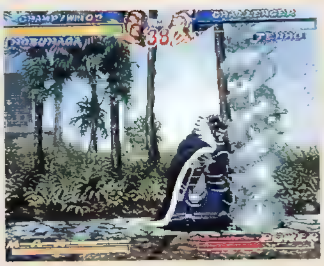
〝愚者必滅〟についてはお得ページを見てケロ♡

NINJAコンボ解説

連続技に使うと強いのがA、➡A。この2発でやめるとスキがほとんどなく、直後に出の早い技を出せば（A、➡A、↓A、➡A）連続技になるのだ。➡Aにはキャンセルがかかるので、数セット入れたあとキャンセル黒旋連環殺+追い討ちで気絶を狙うことができる。ガードされても無敵技以外では割り込まれにくいので、しゃがみ弱キックと混ぜて使えば相手を固めていける。

闇コンボは威力がデカくて得した気分…と思いきや、間合いが遠いと最後の闇コンボにガードが間に合ってしまう。トドメのけずりが超デカいので、トドメのけずりには使えるが。

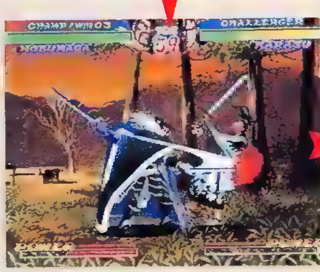
A、➡C、Dは2発目が中段攻撃で、固めに混ぜると割り込まれにくいので使ってみるのもいい。スキは大きいけど。ちなみに、しゃがんだ相手を2発目でよろけさせた時に限って追い討ちが可能。至近距離で当てたときのみ立ち強キックが、画面端でも落鳳斬が入るぐらいだけど。



ガード後に反撃されるので、トドメ専用として使うべし



立ち弱パンチから➡Cとしゃがみ強キックで2択が可能



よろけさせた時は、3発目のDもつながる

浮いた相手には立ち強キックで追い討ちできるぞ



必殺技表

技名	コマンド	使用可能
落鳳斬（らくほうざん）	➡⬇↘+パンチ	武 素 素
大六天魔鏡（だいろくてんまきょう）	⬇↘➡+パンチ	武 素 素
黒旋連環殺（こくせんれんかんさつ）	⬇↘➡+キック	武 素 素
飛槍天舞（ひそうてんぶ）	⬇ため⬆+キック	武 素 素
飛天雷爪（ひてんらいそう）	飛槍天舞ヒット後にキック	武 素 素
●超力必殺		
怨霊爆（おんりょうばく）	⬇↙⬅↙⬇↘➡+AB	武 素 素
●真超力		
獄炎乱剣舞（ごくえんらんけんぶ）	⬅➡↘⬇↙⬅+AB	武 素
●瞬殺烈火		
三界無惨（さんかいむざん）		武 素 素
天堕（てんをおとし）	⬅ため➡+パンチ	
地割（ちをわり）	⬅➡+パンチ	
人滅（ひとをほろぼす）	⬅➡+パンチ	
●闇超力		
冥道輪廻（めいどうりんね）	⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+AC	素 素
●闇コンボ		
万象灰塵（ばんしょうかいじん）	↘A—➡D—B—D—➡B	武 素 素

対CPU戦攻略

裏回りからの連続技で攻めろ

基本戦法

まずは、信長でCPU戦を攻略するための基本パターンを3つ解説していこう。ちなみに、CPU戦でも素手の方が闘いやすいので、封の剣の存在は忘れていい。

戦法①…飛天雷爪→コマンド投げ。まず、相手に強の飛槍天舞を当て、レバーを➡に入れて早めにキックボタンを押してめり込むように飛天雷爪をガードさせる。そして、着地と同時にコマンド投げを決めていくという戦法だ。

コマンド投げを決めたあとは、相手が完全に起き上がるまで待ってから飛槍天舞を出すこと。起き上がりに重ねてしまうと、コマンド投げにつなぎにくくなってしまうのだ。

戦法②…ジャンプ強キックから連続技。裏回り狙いで跳び込み、ヒットしたら連続技につなぎ、ガードされたら弱技を4~5回ガードさせて間合いを調節したあと、再び跳び込んでいくという戦法。

着地後につなぐ連続技は、しゃがみ弱キック→キャンセル黒旋連環殺→ジャンプ強パンチ（弱飛槍天舞）で充分だが、できるなら気絶連続技を狙っていくといい。

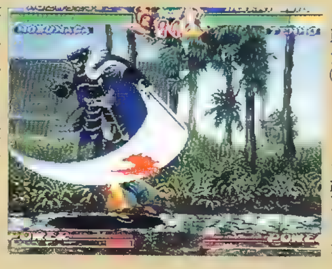
戦法③…待ち。ガードを固めて相手が大技を出すのを待ち、ガード後に反撃していくという戦法。対カムイ、信長ぐらいでしか必要ないのだが、闇連弾「愚者必滅」を決めたくなったら使うといい。



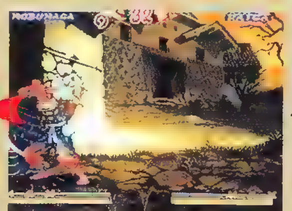
こんな感じで、少しめり込み気味に飛天雷爪をガードさせ…



着地と同時にコマンド投げを決める。これが戦法①だ



落とされても跳ぶべし、跳ぶべしー連続技は確実にね



大技を出すまでひたすら待ち、うまくガードしたら…



しゃがみ弱キックから愚者必滅を叩き込め。気持ちいいぞ

連続技

●ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱蹴り→キャンセル黒旋連環殺→追い討ち

基本連続技。しゃがみ弱キックまでに相手の状態を見極め、ガードされたときは黒旋連環殺を出さないようにしたい。追い討ちは、ダウンさせたいなら弱の飛槍天舞、そのまま攻め続けたいなら前方ジャンプ強パンチを使おう。

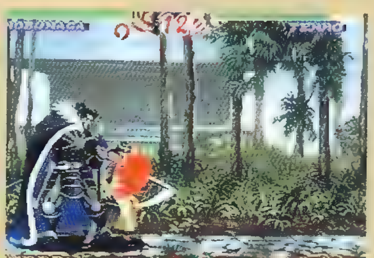
●ジャンプ強キック→B、➡A→キャンセル獄炎乱剣舞 or 冥道輪廻

真（闇）超力を組み込んだ連続技。獄炎乱剣舞の方は出の早い武器持ち時限定だ。どちらもキャンセルが遅いとガードされてしまうため、難易度は高い。Bを押したあと、獄炎乱剣舞は⬅➡A~↘⬇↙⬅＋AB、冥道輪廻は⬇↙⬅➡A~↘⬇↙⬅＋ACと入力するとやりやすいぞ。

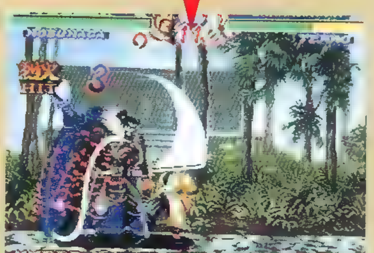
●（A、➡A）×数セット→キャンセル黒旋連環殺→前方ジャンプ強斬り

相手を気絶させることのできる連続技。➡Aのあと、Aを押すのが早すぎるとNINJAコンボが暴発し、遅いとつながらない。さらに、最後のキャンセルは素早く入力しないとダメ。タイミング命だ。

気絶値ゼロから気絶させるために必要なセット数は、いきなり始めた場合は4、ジャンプ強キックからは3、➡＋Cでよろけさせたあとは3だ。



立ち強パンチを出したら、すぐに⬇↙⬅と素早く入力…



➡と同時にAボタンを押して…

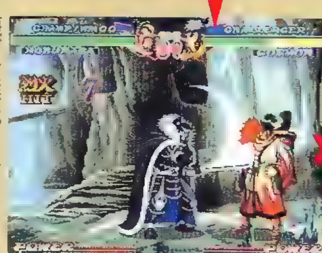


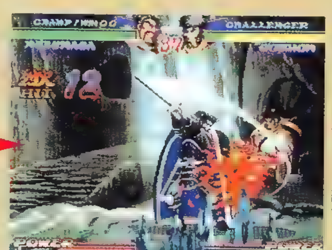
素早くレバーを⬅まで回してAC同時押しで完成だ

NINJAコンボをA、➡Aの2発だけでやめて…



再びAに戻る。これを数セット入れたら…



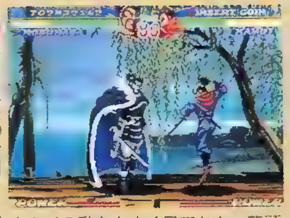


➡Aにキャンセルをかけて黒旋連環殺＋追い打ちで気絶ナリ

キャラ別対CPU戦

●まず最初はサスケ。こいつは戦法①でOKだ。また、戦法③（立ちガード）で、蒼空脚旋＆烈にしゃがみ弱キック→キャンセル黒旋連環殺or愚者必滅（以下基本連続技）、真超力に黒旋連環殺or愚者必滅で反撃していってもいい。

●カムイには戦法①と③で。間合いが近いときはしゃがみ（奴の中段攻撃が届くほど近ければ立ち）ガードして待ち、龍頭牙の空振りに黒旋連環殺を決めていこう。間合いが離れたら戦法①だ。



カムイの動きをよく見ておき、龍頭牙を空振ったら黒環〜だ

●雷牙は戦法②で倒せる。また、戦法③（しゃがみガード）で雷撃殺→地雷龍や、爆雷撃・瞬殺烈火をガードしたあと基本連続技の繰り返しでも可。

●天和は戦法②。戦法①でもいいが、天和は背が小さいので飛槍天舞がめり込みにくい。コマンド投げは少し遅めに入力するようにしよう。

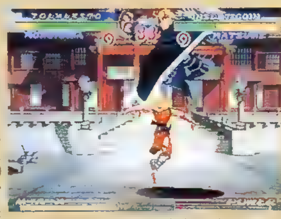
●鴉は、間合いを離して待っていると闇鴉を撃つことが多いので、これを確認したらすぐに跳び込み、ジャンプ強キックから基本連続技を決めていこう。追い詰められたら、戦法①で間合いを離せばいい。

●鳳凰には戦法①が安全。

●ナツメには戦法②で闘うのだが、少しアレンジが必要。まずはしゃがみガードして待ち、ナツメが歩いてきたらしゃがみ弱キックを先端が当たるように出す。このあとすぐに前方ジャンプすると、うまい具合に対空技を空振りしてくれることが多いので、ジャンプ強キックから連続技を叩き込めるぞ。ガードされたときはしゃがみ弱キックを連発し、先端が当たる間合いまで離れたら跳び込めばOK。



先端を当てたあとの間合いがいい感じ。ここから飛び込めば…



このように対空技に当たらないですむ。連続技を叩き込もう

●ゴエモンは戦法②で楽勝。

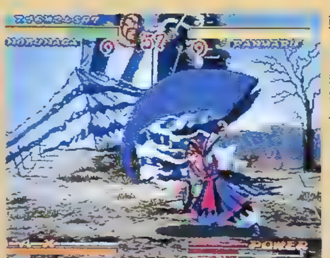
●雲仙は戦法②。大粉砕撃を対空に使ってくるのだが、遠めから跳び込んでジャンプ強キックを早出しすれば潰すことができる。ガードされたら、しゃがみ弱キック連発→しゃがみ強キックをガードさせて間合いを離すべし。



CPUは対空技のタイミングが悪い。間合いを合わせれば潰せるぞ

●霞には戦法①が通用する。また、中間距離で待っていると卦脚円旋蹴を出すことが多いので、スキに基本連続技を決めていくのもいい。歩いてきたらしゃがみ強キックで追い払おう。

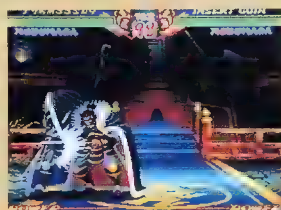
●ボスキャラ一人目の蘭丸は戦法②で。裏回りで跳び込めば、対空に出してくる立ち強斬りを無効化できるのだ。



蘭丸も近めから跳び込んでればOK。ガンガン跳び込め

●ラスボスの信長には戦法③を使う。通常は立ちガード、奴がNINJAコンボを始めたらしゃがみガードだ。

反撃は、瞬殺烈火3発目をガード後に基本連続技or少し前進して闇コンボ、NINJAコンボの最後に出してくる足払い斬りをガード後に黒旋連環殺だ。飛槍天舞はガードするのが無難だが、反応してしゃがみ強パンチや落鳳斬を出せば迎撃することが可能。



CPU信長はスキの大きい技を多用する。ガード後の反撃が手堅い

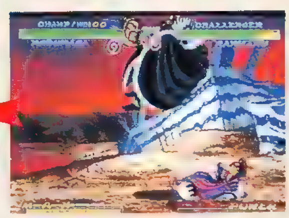
対人戦ワンポイント攻略

ここでは信長独特の起き上りを攻める方法を紹介しよう。

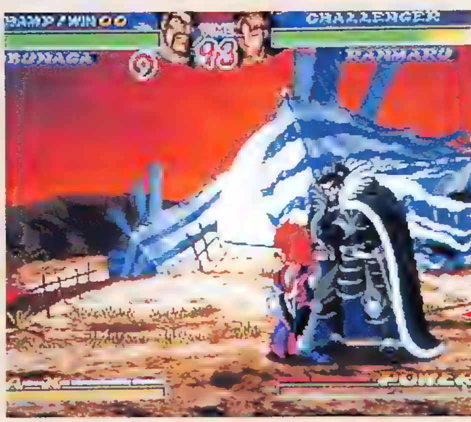
相手をダウンさせたら、少し早めに飛槍天舞（空振り）を出して接近する。このとき、弱で出すと相手の裏側に、強で出すと表側に着地するので、使い分けでガード方向を惑わすことができるのだ。着地後はA、→Aからの連続技や中段攻撃、コマンド投げなどを狙うと効果的。無敵技を持つ相手には、ガード後反撃という選択肢を加えるように。

飛槍天舞を出すタイミングは、バウンドする音「ドン、ドン」の、2回目の直後がちょうどいい。覚えておこう

最後に愚者必滅を狙えるポイントを。前述の起き攻め法で無敵技をガードしたあとや、瞬殺烈火や乱舞技などをガードしたあとがチャンス。しゃがみ弱キックキャンセル（遠いときは単発）で叩き込もう。



転ばせれば飛槍天舞を使った2択で1発を狙えるぞ



弱なら裏に回る。立ち弱パンチが入れば気絶確定だ。瞬殺せよ

NINJAコンボ分岐表

各キャラのコンボ分岐表をダメージ数値、攻撃部位、キャンセル可否つきでドドーンと紹介！　何通りもの可能性の中からキミだけのNINJAコンボを見つけちゃおう!!



コマンド	状態
遠・近A	素 / 素 / 武
近C	素 / 素 / 武
近D	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
→A	7(9)	上(上)	○(×)	素 / 素 / 武
B	9	上	×	素 / 素 / 武
D	18	上	×	素 / 素 / 武
↙↓↘D	18	中	×	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
B+C	7	上	○	／ / 素 / ／
C	9	上	×	素 / 素 / 武
D	18	上	×	素 / 素 / 武
↙↓↘B	9	上	○	素 / 素 / 武
↙↓↘D	18	中	×	素 / 素 / 武
→A	16	上	×	素 / 素 / 武
B	9	上	×	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
B	9(7)	中(上)	×(×)	素 / 素 / 武
→B	9	中	×	素 / 素 / 武
A	16	上	×	素 / 素 / 武
D	18	上	×	素 / 素 / 武
↙↓↘B	9	上	○	素 / 素 / 武
↙↓↘D	18	下	×	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
B	16	上	×	素 / 素 / 武
D	16	上	×	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
B	16	上	×	素 / 素 / 武
D	18	上	×	素 / 素 / 武

コマンド	状態
近B	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
A	9	上	○	素 / 素 / 武
B	9	上	×	素 / 素 / 武
C	9	上	×	素 / 素 / 武
D	18	上	×	素 / 素 / 武
↙↓↘B	9	上	×	素 / 素 / 武
↙↓↘D	18	中	×	素 / 素 / 武
→A	16	上	×	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
→B	9	中	×	素 / 素 / 武
B	7	中	×	素 / 素 / 武
D	18	上	×	素 / 素 / 武
↙↓↘B	9	上	×	素 / 素 / 武
↙↓↘D	18	下	×	素 / 素 / 武
→A	16	上	×	素 / 素 / 武

コマンド	ダメージ値	攻撃部位	キャンセル	状態
D	18	上	×	素 / 素 / 武
→B ※①	47	上	×	素 / 素 / 武

※①のダメージの内訳（1+3+4+3+4+32）

※このページ以降の、表内のデータ（ダメージ値、攻撃部位、キャンセル）が2つ以上あるものについては、左側が武器取り出し時にデータ、カッコ内が素手時のデータです。両方同じ数値の場合は、特に区別してありません。

表の見方

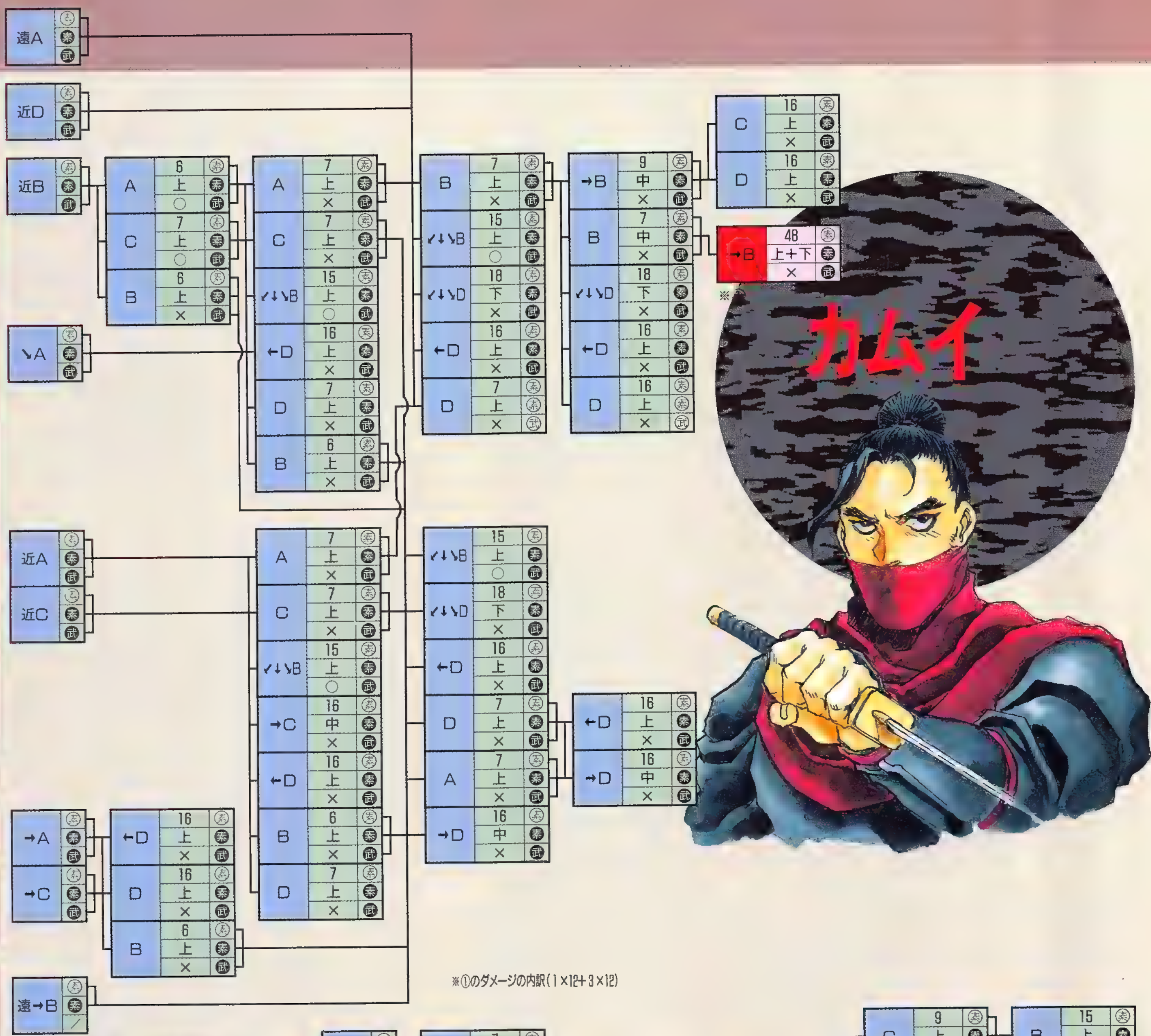
コマンド		
コマンド	ダメージ値	素
	攻撃部位	素
	キャンセル	武

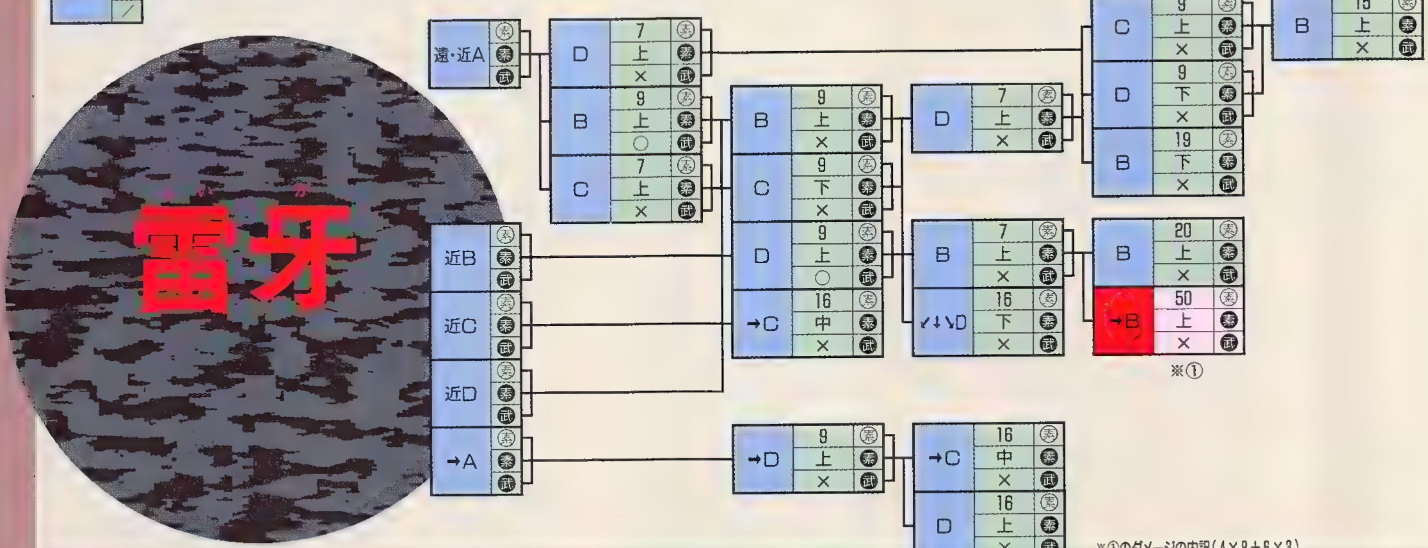
素は武器落とし状態、素は武器収納状態、武は武器取り出し状態を表しています。

表は左から見てください。線でつながってるコマンドをテンポよく入力していくと、NINJAコンボになります。

コンボの最後が■につながるのは闇コンボです。

NINJAコンボ分岐表





天和

始動技
近D
近B
近A
近C

技	ダメージ	判定	ガード
B	7	上	×
C	7	上	○

技	ダメージ	判定	ガード
→B	16(7)	上(上)	×(○)
A	7	上	○
B	13＋7	上	×・×
C	7	上	×
↙↓↘B	16	上	○

技	ダメージ	判定	ガード
C	13	上	×
D	16	上	×
D	7	上	×
B	7	上	×
←B	16	上	×
→C	16	中	×
→D	7	上	×

技	ダメージ	判定	ガード
→C	16	中	×
→A	7	中	×
B	16	上	×
B	16	上	×
D	16	上	×
→D	16	上	×
→B ※①	60	上	×

技	ダメージ	判定	ガード
B	18	中	×

※①のダメージの内訳(6×8+1×12)

雲仙

始動技
A
C
→A
遠B

技	ダメージ	判定	ガード
A	9	上	×
B	9	上	×
C	9	上	×
B	9	上	×
→B	22	上	×

技	ダメージ	判定	ガード
→A	19	上	×
B	9	上	×
D	9	上	×
→B	22	上	×
A	19	上	×

技	ダメージ	判定	ガード
→A	9	中	×
B	9	上	×
↙↓↘B	19	上	×
↙↓↘D	21	下	×
→B ※①	55	上	×

技	ダメージ	判定	ガード
B	19	上	×
B	19	上	×

※①のダメージの内訳(4×8+7×2+9)

鳳凰

始動技
近A
近C
近B
近D

技	ダメージ	判定	ガード
←D	19	上	×
B	7	上	○
D	7＋7	上	×
←D	19	上	×
D	7＋7	上	×
A	7	上	×(○)

技	ダメージ	判定	ガード
→B	7	上	×
B	9	上	○
A	7	上	×(○)
D	7	中	×
→B	7	上	×
B	9	上	○
D	7	中	×

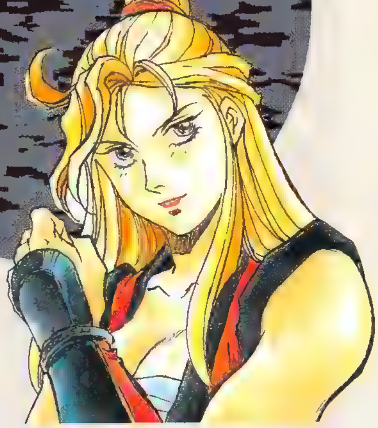
技	ダメージ	判定	ガード
↙↓↘D	7	下	×
D	18	上	×
→C	18	中	×
→B ※①	52	上	×
←D	18	上	×
B	18	上	×
D	18	上	×

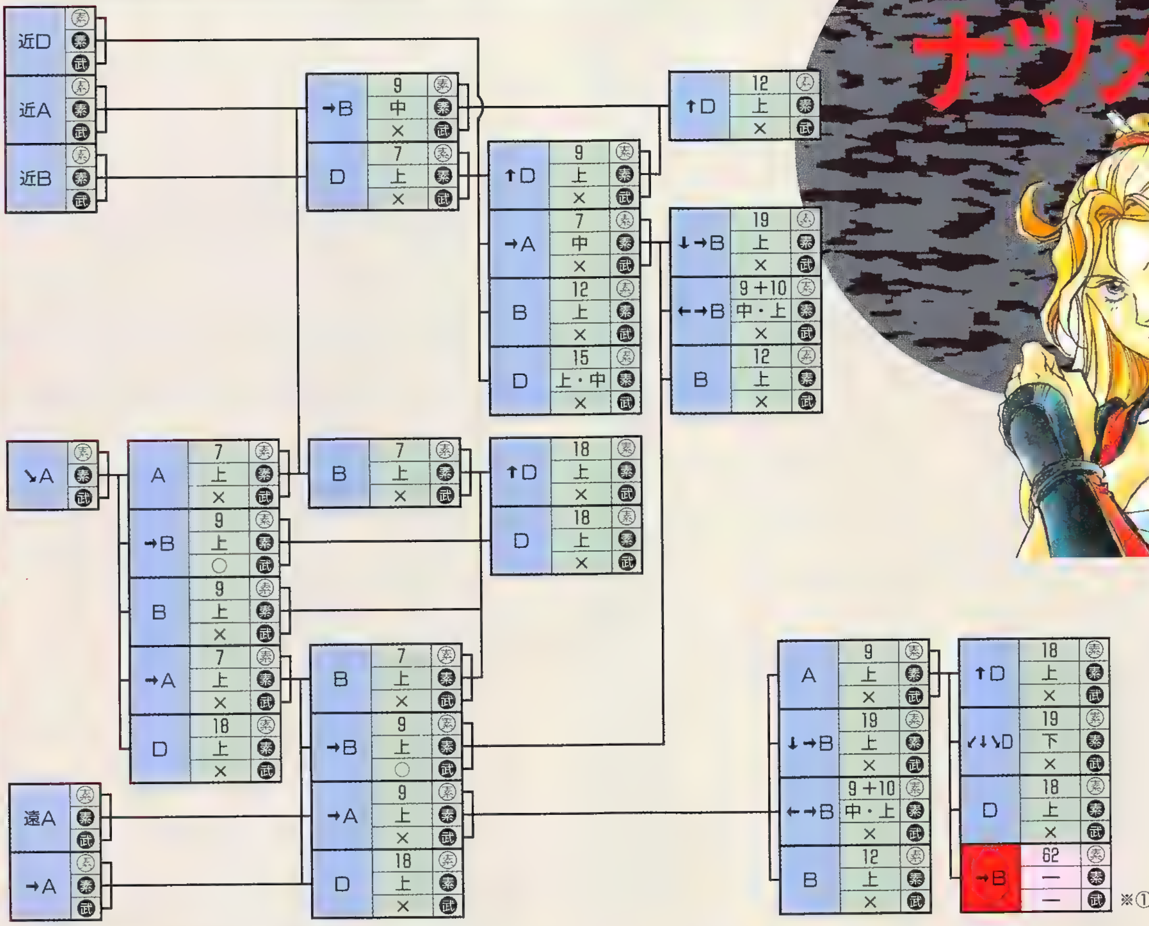
技	ダメージ	判定	ガード
↙↓↘D	16	下	×
D	16	上	×

※①のダメージの内訳(9+10+10+10+13)



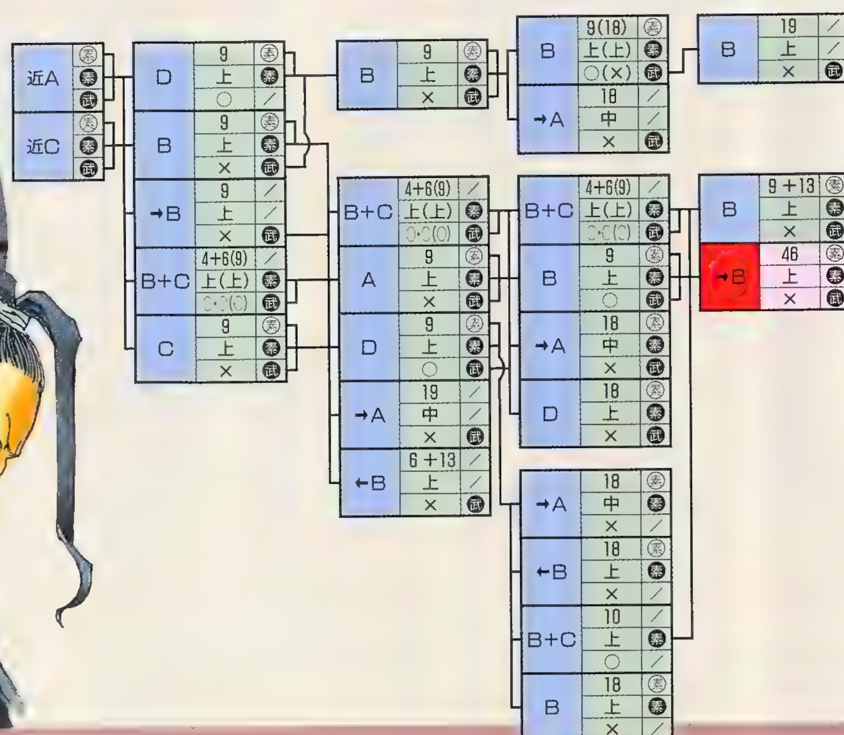
NINJAコンボ分岐表

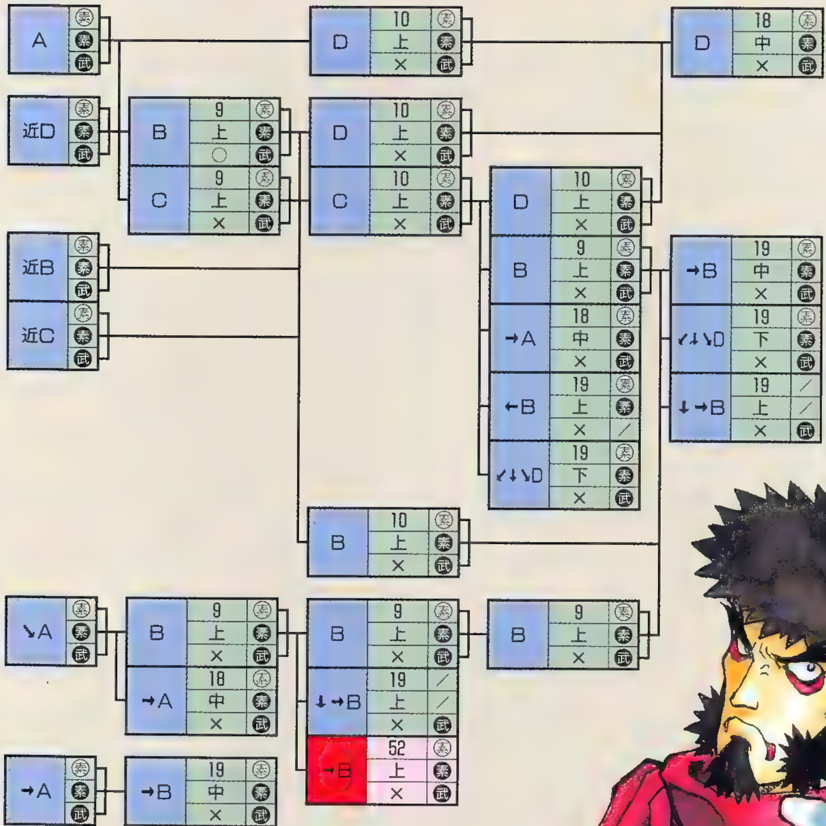




※①のダメージの内訳(4＋4＋4＋4＋3＋4＋6＋33)
〃の攻撃部位(中・上・上・上・中・上・下・上)

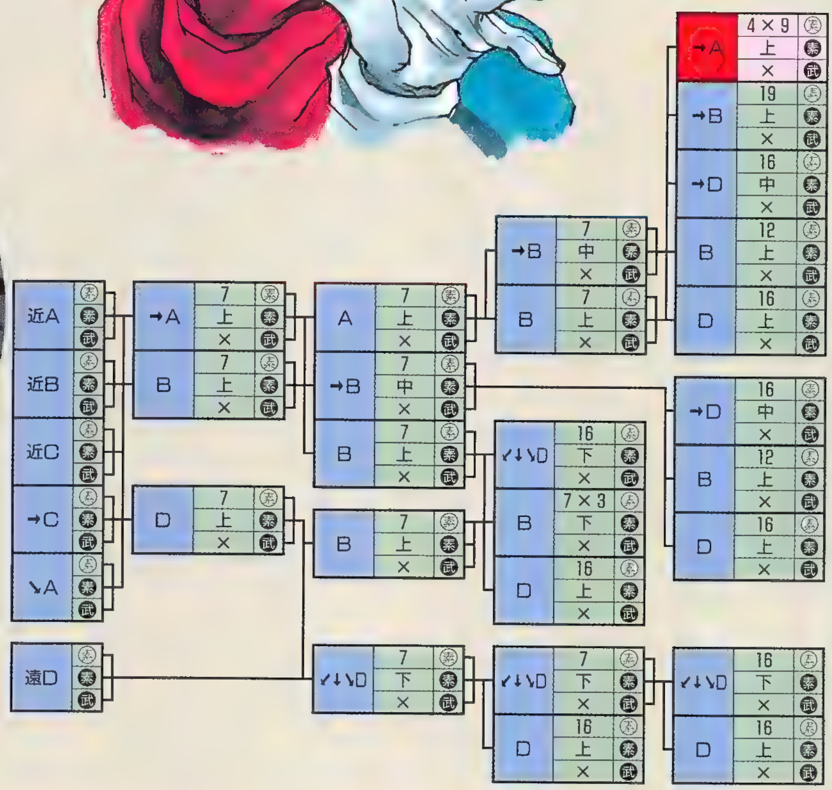





A
近D
近B
近C
B 9 上 ○
C 9 上 ×
D 10 上 ×
D 10 上 ×
C 10 上 ×
D 10 上 ×
B 9 上 ×
→A 18 中 ×
←B 19 上 ×
↙↓↘D 19 下 ×
D 18 中 ×
→B 19 中 ×
↙↓↘D 19 下 ×
↓→B 19 上 ×
B 10 上 ×
↘A
B 9 上 ×
→A 18 中 ×
B 9 上 ×
↓→B 19 上 ×
→B 52 上 ×
B 9 上 ×
→A
→B 19 中 ×

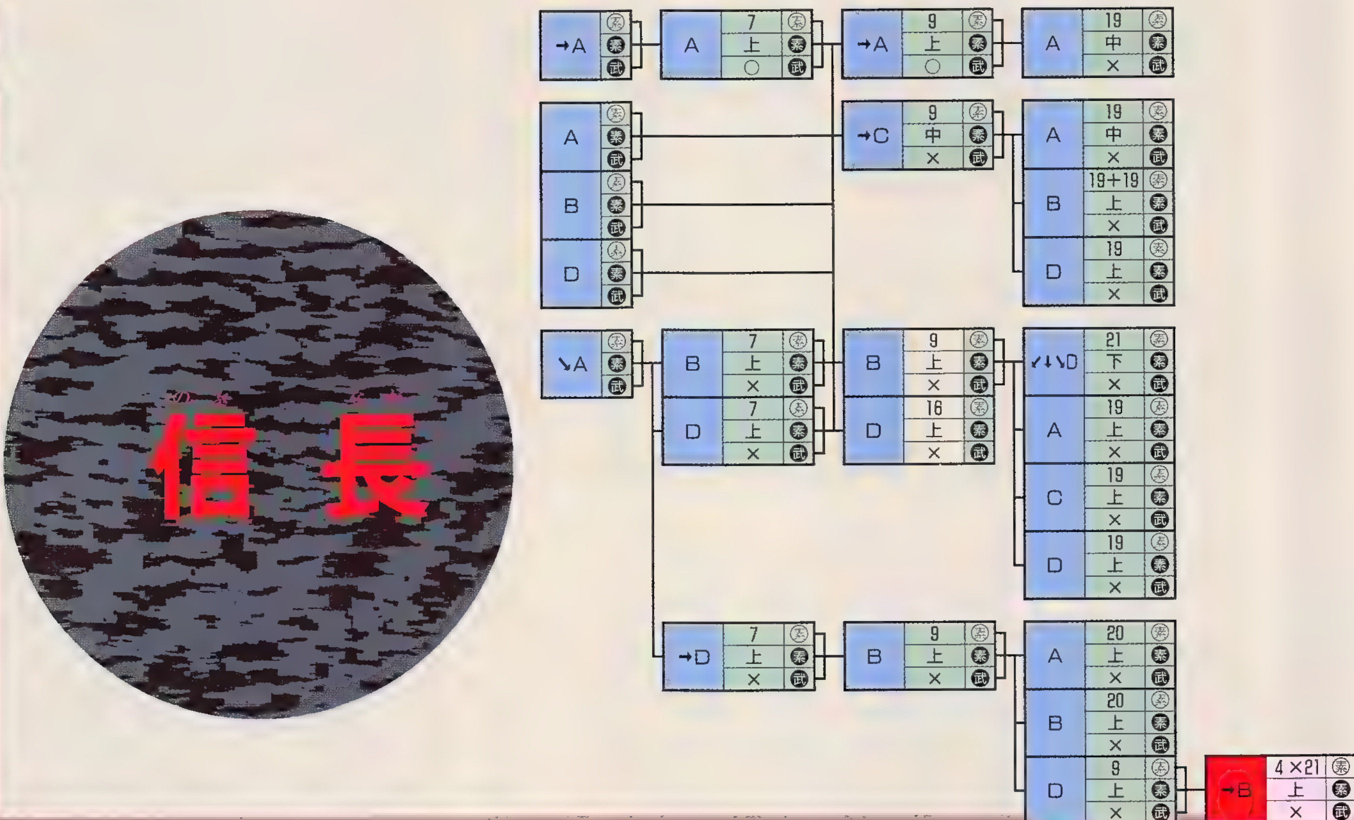

ゴエモン


霞


近A
近B
近C
→C
↘A
遠D
→A 7 上 ×
B 7 上 ×
D 7 上 ×
A 7 上 ×
→B 7 中 ×
B 7 上 ×
B 7 上 ×
↙↓↘D 7 下 ×
→B 7 中 ×
B 7 上 ×
↙↓↘D 16 下 ×
B 7×3 下 ×
D 16 上 ×
↙↓↘D 7 下 ×
D 16 上 ×
→A 4×9 上 ×
→B 19 上 ×
→D 16 中 ×
B 12 上 ×
D 16 上 ×
→D 16 中 ×
B 12 上 ×
D 16 上 ×
↙↓↘D 16 下 ×
D 16 上 ×



※①のダメージの内訳（2×14+16）
注：自分の体力が12回復する



信長闇連弾"愚者必滅"

対戦ではイマイチな滅界社長。ボスキャラの面目はどこへ…という感じだが、実はスゴイ技が隠されていたのだ！

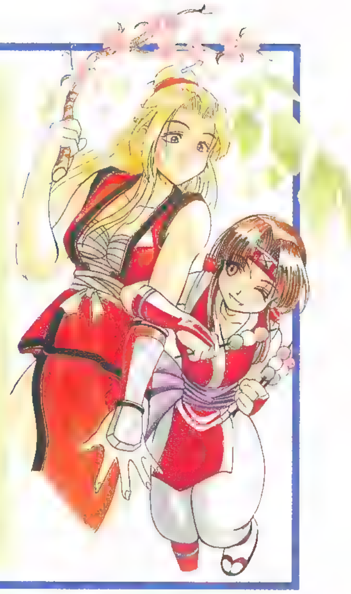
その名は"愚者必滅"。10発の連続攻撃を叩き込む荒技だ。コマンドでわかると思うが、これは真・三界無惨から派生する技。というわけで、出せる条件も真必殺と同じだ。

出し方のコツを解説していこう。2発目は瞬殺烈火なので早めに、3発目はヒザヒット後から着地直後までの間に、4発目は間隔を置かずに入力。あとは早め、早めに一定のリズムで入力していけばOK…というのは建て前。実は、3発目だけタイミングを合わせれば、以降はレバー左右ガチャガチャ+ABCD同時押し連打で出せてしまう。ちょっとかっこ悪いけどね。

NINJA MASTER'S 天下無敵のお得情報集!!

ニンジャマスターズを
2.5倍(当社比)楽しむお得情報を満載!!

全国120万3人のお得情報ファンのみなさん、お待たせしました！　NF名物お得情報のコーナーがやってまいりました。ちょっと情けなくなるような小ネタから、あっと驚くようなビックリ情報まで、一挙大公開!!　あひ！　滅！



闇連弾"愚者必滅"コマンド

超力ゲージMAXか超烈火モード中に：←ため➡+AB、←➡+AB、着地後←➡+BC、←➡+AB、←➡+CD、←➡+AB、←➡+CD、←➡+AB、←➡+AB、←➡+AB



始めは真三界無惨・天墮。ダメージ21



三界無惨・地割。ダメージ12



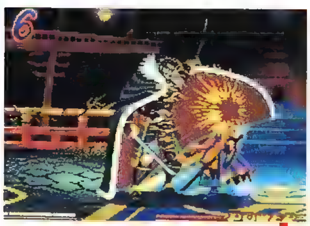
人滅だがダウンしない。ダメージ12



4発目は立ち強キック。ダメージ9



しゃがみ強P（斬り）。ダメージ9



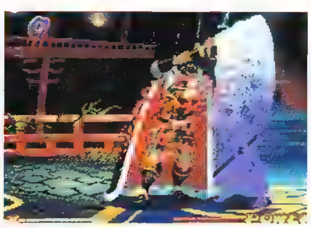
実は跳ね返し判定有。ダメージ9



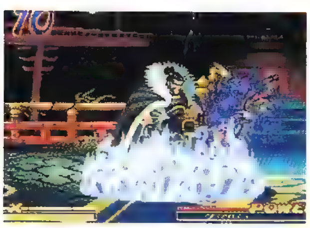
→+C。だが判定は上段。ダメージ7



立ち強パンチ（斬り）。ダメージ7



ラス前は落鳳斬。ダメージ10



怨霊縛で締め。ダメージ21。計115だ

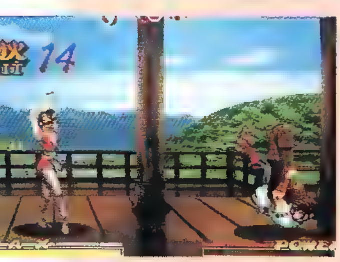
霞・闇コンボの秘密

霞には、ほかのキャラにはないウハウハなオマケがあることが判明した。さっそく、やり方を紹介しちゃおう。

それは、「闇コンボの入力を➡+Aではなく➡+AC同時押しにする」というもの。威力や入力タイミングなどは通常の闇コンボ同じだ。成功すると、写真のように霞が網タイツ姿に！　もう狙うしかない！　ガードされても構わず出せ！　破れた服が元に戻るのは永遠の謎だ！　ちなみに、周りを飛んでるのはバナナの皮ではなく、蝶。お間違えなく。

裏奥義・華蝶繚乱コマンド

闇コンボが出せる状態で：
近B−B−A−B−➡AC





コマンド重複による自動選択&投げ失敗弱攻撃

このゲームでは必殺技（コマンド投げ）のボタン入力を「必要なボタンを含む複数のボタン同時押し」にしても出せる。これを利用すると、以下の2つのようなことが可能。

1つめは必殺技とコマンド投げの自動選択。カムイを例に挙げて説明していこう。

相手の近くで「➡⬅↙⬆↘＋AD同時押し」と入力すると、龍頭牙(➡⬇↘＋パンチ)とコマンド投げ（➡⬅↙⬇＋D）が同時に入力されたことになり、相手を投げれる状態ならコマンド投げが決まり、そうでなければ龍頭牙が出てくれるのだ。相手がジャンプしてたり、投げられ判定のなくなる技（詳しくは後述）を出していた場合、龍頭牙をブチ当てることができるわけだ。

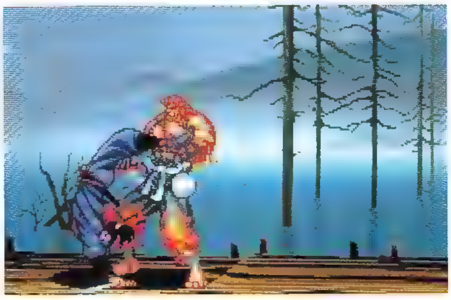
欠点は、相手が投げ間合い外にいた場合、暴発する技がしゃがみ強キックから龍頭牙になってしまうこと。これはピンチ。投げ間合い内でも、相手に先に投げを入力されると結局投げられてしまう。起き上がりの攻防などに限定して使わないと逆効果だぞ。

2つめは、コマンド投げの失敗で暴発する通常技を、スキのない弱攻撃にする方法。やり方は「コマンド投げのボタンを、必殺技と関係ない弱ボタンと同時押しにする」だ。

ゴエモンを例に挙げて解説しよう。こいつのコマンド投げ失敗時はスキの大きいしゃがみ強キックが出てしまうのだが、「⬅⬇↙＋CD同時押し」と入力すると、比較的スキのないしゃがみ弱キックが出るようになる。弱強ボタン同時押しは、弱が優先されることを利用しているわけだ。

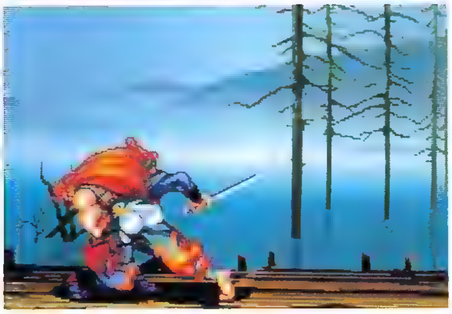
これは特にマイナス点がないのでおすすめ。毎回この入力をするのもいいだろう。





投げれる状態ならコマンド投げが決まってくれるのだ

自動選択の入力方法なら…



投げれないなら無敵技が出るし…

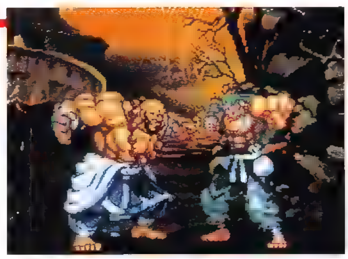


投げられ判定のなくなる技

スペースが限られているのでいきなり本題。ほとんどの中段攻撃は、投げられ判定がなくなる時間があるのだ。

その時間は、技の出始めから攻撃判定がなくなるぐらいまでとかなり長い。起き上がりに重ねたり、空中の相手をジャンプ攻撃で落としたあと、着地に重ねたりすると効果的だ。ただし、投げられ判定がなくならない技（カムイの↘＋Aなど）もあるので注意。

ちなみに、「必殺技全般」(例外アリ）も投げられ判定がなくなる時間がある。ただし、出した直後の一瞬だけなので、少しでタイミングが狂うと投げられてしまう。また、これで投げを回避したとしても、出た必殺技を潰されることもしばしば。はっきりいって狙うのは無理。無謀だ。



ドンピシャのタイミングで必殺技を出されると



投げれじ。CPUがたまにやってきたりする。うまい（何が?）

ヒット&ガードの硬直時間

ヒット&ガード硬直時間を表にしてみました。表は平均的な信長の数値で、サスケの立ちA（ヒット）は10、というように多少の誤差が。参考程度にしてね。NINJAコンボは（ヒット/ガード）、普通は23/15 or 21、中段系が23/17、カムイの⬇Bなどは18/10という感じでまちまち。

	地上・ヒット時	地上・ガード時	ジャンプ・ヒット時	ジャンプ・ガード時
弱斬り	15	13	15	17
強斬り	18	27	16	25
弱パンチ	9	10	9	17
強パンチ	18	27	16	25
弱キック	9	10	9	17
強キック	18	27	16	25

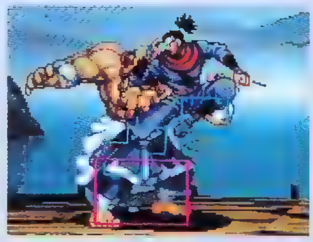
天和のおまけ情報

閃滅掌は連打したあと（ジャンプ中、開始前などいつでもOK）ボタンを押しっぱなしにすると、離したときに出すことができる。A（修羅放邪）、B（閃滅掌）、D（守護獣烈弾）を押しっぱなしにして、風烈弾とジャンプ攻撃だけで闘うのがアツいぞ！

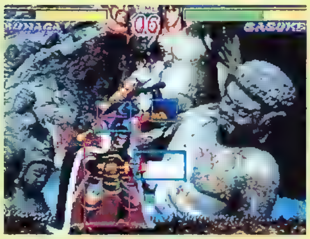
攻撃&食らい判定のヒミツ♡

格闘ゲームにつきものの、判定の強い技、弱い技、はたまた変な所に判定のある技…。

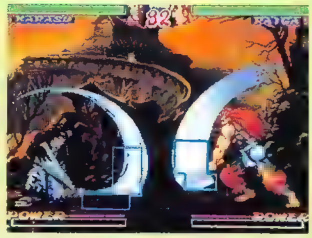
ここでは、普段見ることのできない「当たり判定」について、あれこれ紹介してみたい。結構ビビんぞ、これ。



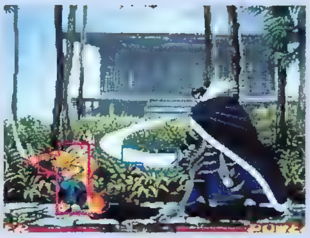
①大粉砕撃は出た直後からしばらくの間、足元以外無敵になる。これを、起き上がりに跳び蹴りを重ねることで潰してみました。雲仙側は一応注意しておく必要があるぞ。



②ボロいと評判の落鳳斬。写真の時点で無敵時間が切れるくせに、攻撃判定は前方の狭い範囲だけ。多少の引きつけでは対空にならないのだ。このあとはモチロン潰されます。



③左は鴉のしゃがみ強斬り、右は雷牙の遠立ち強斬り。どちらも対空に使えそうだが、残像部分には攻撃判定がないので全〜然ダメ。この技を使ってみて泣いた人も多い？



④天和の←＋Bは、後方に大きく体を引いてから攻撃に移るため、こんな使い方が可能。このあと、硬直中の信長にヒットするぞ。実用性はないけど面白いので狙ってみてケロ。



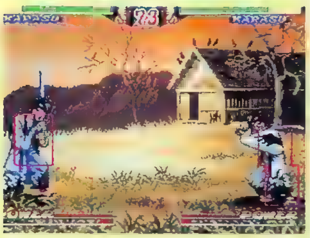
⑤足元の食らい判定が小さくなり、足払いを潰せるゴエモンの遠立ち弱キック。早くないわりに強く感じるのはこのせい。厚みのある足払いには負けるが、充分使えるぞ。



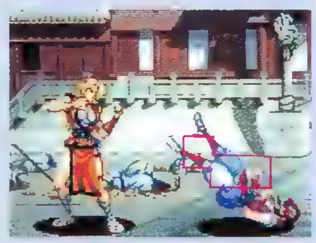
⑥霞のしゃがみ強キックの出した直後。スキなく姿勢が低くなるので、簡単に飛び道具を抜けれるのだ。特に対サスケ戦では超有効。抜けまくって相手のペースを乱そう。



⑦鳳凰かるコプター（迦桜羅タケ○プター）対、蘭丸ジャンプ強斬り。かるコプターの勝利かと思いきや、ギリギリのところで蘭丸勝利。蘭丸使いは覚えておこう。



⑧通常起き（左）と後転起き（右）を同時に実行、通常起きで起き上がった直後を見てみた。後転起きはちょうどスキ状態で、通常起きに重ねようとした裏回りジャンプ攻撃を食らってしまう。注意。



⑨中段攻撃をしゃがみカウンターで食らったあとの浮き状態。完全に着地するまで食らい判定が残っているのだ。こうなってしまったら、追撃の1〜2発は覚悟しよう。



⑩最後にとっておき。自分の後ろ側、何もない空間に、なぜか食らい判定が出現する雷牙の遠立ち弱キック。これを鴉地獄の舞に合わせて出してみました。結果は…。



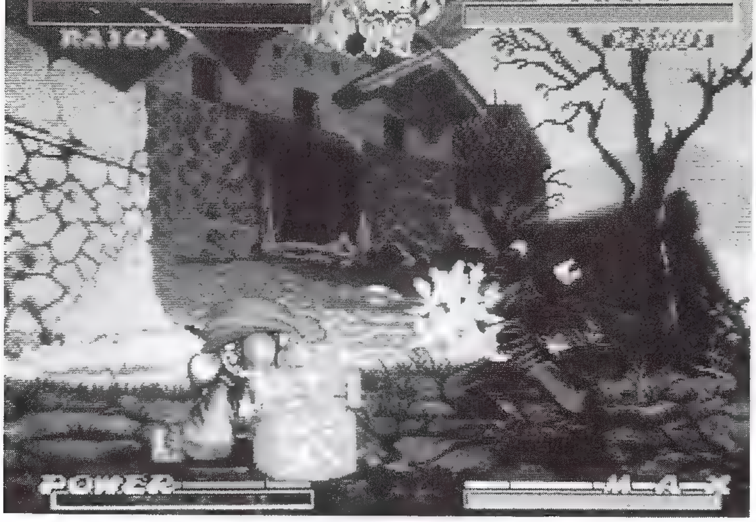
⑩見事に鴉地獄の舞がヒット。わけわかんないっす。これで特に損してるわけじゃないんだけど、やっぱりビビるよね、こんなの。友達と申し合わせて一度は試してみよう。



※写真についている線は、青い線が攻撃判定を、赤い線が食らい判定を表しています。



対戦ランキング
キャラデータ表
開発インタビュー
キャラ別ストーリー
設定原画集
メッセージ＆ボイス集



NINJA MASTER'S 覇王忍法帖™

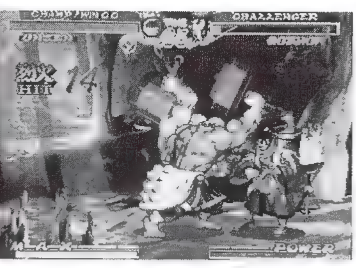
対戦ランキング ～ネオジオフリーク編～

最強は誰だ!? 12人が入り乱れて対戦でも覇を競う!!

システム関係の多さもさることながら、対戦におけるキャラの組み合わせも非常に多い『ニンジャマスターズ』。そんな『ニンジャマスターズ』の〝キャラの強さ〟を数値化してみたというわけ。友達と対戦する時の参考にしてみてネ!!（編集部調べ）

順位	使用キャラクター ＼ 相手キャラクター	雲仙	カムイ	サスケ	ナツメ	鳳凰	蘭丸	霞	天和	信長	雷牙	ゴエモン	鴉	総合ポイント
1	雲仙	＼	6	6	7	5	7	7	8	7	8	8	8	77
2	カムイ	4	＼	5	5	5	5	6	6	7	7	7	7	64
3	サスケ	4	5	＼	4	6	6	5	5	6	7	7	7	62
4	ナツメ	3	5	6	＼	4	5	5	5	6	6	6	7	58
5	鳳凰	5	5	4	6	＼	4	4	5	5	7	6	6	57
5	蘭丸	4	5	4	5	6	＼	4	5	6	6	6	6	57
7	霞	3	4	5	5	6	6	＼	5	5	4	6	7	56
8	天和	2	4	5	5	5	5	5	＼	5	5	6	7	54
9	信長	3	3	4	4	5	5	5	5	＼	4	6	6	50
10	雷牙	2	3	3	4	3	4	6	5	6	＼	7	6	49
11	ゴエモン	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	＼	5	41
12	鴉	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	5	＼	38

※各キャラごとのポイントは5Pを平均としています。したがって総合点の平均は55Pです。



1発入れば勝利決定～!?の雲仙。すもうパワーには…!?

めでたく主人公が上位をキープ!

栄誉あるランキング1位に輝いたのは、超強力な連続技を持つ雲仙。攻撃力も高く、1発決まったら勝ち決定なうえ、守りも固いことが勝因。

そして主人公2人、カムイとサスケが2位と3位。どちらも上下にゆさぶる2択が強力で、奇襲技や無敵対空もあり、堅実に闘える。

4位には、スピードとパワーを兼ね備えたナツメがランクイン。女性キャラらしからぬ攻撃力で、一気にたたみかける強さは驚異的。

攻めと守り、どっちが強いか!?

中堅グループ上位には、同点で鳳凰と蘭丸が並んだ。攻める側が有利と思われるゲーム中で、守りに回っても強い鳳凰は、やり込み次第で十分に上を狙える。蘭丸も攻め方が短調にならないように気をつければ、かなりの強さを発揮できるキャラだ。

7位は霞。攻撃力を手数でカバーする、典型的なスピード型キャラ。しゃがみ弱キックが無敵技に潰されないのも、相手にとってはイヤな攻めだ。

そこそこ強い対空と気絶連続技、裏回り攻撃と、欲しい技は一通り持っている天和だが、決定力に欠けるため8位。



ガッチガチに固まる「岩石作戦」で、守りは完璧なのか…



雷牙の↓+Cで跳びまくる、イヤがらせモードもあなどれない

波乱の下位集団 ボスキャラの意地は…!?

9位はなんと信長。必殺技のため時間が激長いのと、落鳳斬の無敵時間が一瞬しかないのが痛い。裏回りの強いキャラに跳ばれているだけで、落とすのに一苦労の有様…。

10位の雷牙は、ズバ抜けた攻撃力と気絶値の高さから、ほとんどイヤがらせとも思えるキャラになっている。気を抜くと一気に気絶するぞ!!

どのキャラともそこそこ闘えるのだが、数値化すると弱いのが、11位のゴエモン。苦手キャラ以外にはイケるが…。

堂々の最下位は、下馬評通り鴉。気絶連続技さえ決まれば勝てるが、そこにいくまでの道のりが険しすぎる…。

担当者コメント

サスケ
担当 ジェイケイ

奇襲や対空技でダウンを奪ったあと、起き上がりに2択を仕掛けるという、このゲームでの基本といえる戦法が強い。さすが主人公。武器収納を使った攻めも楽しいし。貧乏臭い見た目が気にならなければおすすめのキャラだ。

カムイ
担当 たかっぴー

かな~り使いやすいキャラ。補足を書くと、NINJAコンボB、A、A、Bの後に、↓Bを出すと中段、↓Dを出すと下段になるので2択になるぞ。中段で相手がよろめいたら、ダッシュで近づいて連続技を決めよう。



待望の「強い主人公」2択が強いゾ!!

雷牙
担当 モリスケ

初めて使った時は「うおっ、このキャラやばくね?」とか思ったけど、ひたすら跳び込みまくって2択かけまくると闘えることが判明。ただし、強力な対空技を持つキャラが相手だと、手堅く落とされて接近できずあひー状態に。

天和
担当 モリスケ

じじいスライディング使えるぅ。トリッキーな必殺技も多く、使っていて面白いキャラである。ただ、無敵技を持っていないため、追い込まれてしまうと脱出しづらいのが唯一の弱点。攻撃力の低さもポイント。

鴉
担当 モリスケ

鴉という名前がついているにも関わらず、飛び道具の闇鴉は使えん。何故あそこまで硬直が長いのぢゃあ! 使える対空や無敵技も持ってないしねぇ。気合いの裏回りジャンプ強斬りからの気絶連続技に一発を賭けるか?

鳳凰
担当 FLN

使える飛び道具があって対空技もそろっている。連続技も技術次第で強力なモノがあるので、オールラウンドな闘い方ができるぞ。待ちでも攻めでも跳びこみでも、自分のスキなように対戦しよう。鳳凰はそれができるキャラだ。



速い、強い、中段、と3拍子そろったナツメ戟刃崩破。単発で出してヨシ、キャンセルからもヨシの優れモノ!

ナツメ
担当 ゆーち

跳ばせて落とす? と思ったが飛鳥を見てなんじゃこりゃ状態。おっぱいマシーンは特殊&必殺技でゴリ押しキャラだった。ゲコッ。固めて2択3択に持っていくのが理想。チチがでかく連続技も対空技もアリ。いうことないキャラ。

ゴエモン
担当 ジェイケイ

ゴエモンって普通ぐらいだと思ってたんだけど、いざポイントつけると、何とぶうびい! 対空弱いのにゴリゴリ押しもしにくいという中途半端さが災いしたらしい。発売直後は↘+Aからコンボやってれば勝てたんだけど…

雲仙
担当 ジェイケイ

お手軽で強力な対空技や、2択からの激減り連続技などが強く、いやがらせに近い闘い方が可能。楽に勝てるので、対戦相手に悪いことした気分になるほど。飛び道具は少し辛いけど、耐える心を持っていればなんとでもなるし。

霞
担当 ゆーち

あの目から解るように霞はミジンコの化身である。裏回りがないので必殺技で飛び回り、撹乱しつつ通常跳び込みなどで一気に連続技を狙うと吉。攻撃力が低い上に相手ペースになると結構ヤバイ。手数とスピードでカバーだゲロ。

蘭丸
担当 たかっぴー

対人戦の補足を書きましゅ。武器持ち時、A、B、↓DのNINJAコンボ使えましゅ。最後の↓Dは、リーチが長くスキが小さい。なおかつ下段なので、A、B、→A、→Cと併用して使えば、固めながら2択が迫れるぞ。あひ。

信長
担当 FLN、ジェイケイ

なんか下位グループの仲間入りしてるけど、実際はもっと闘えるはず。さりげ待ち&タメと起き攻めがポイントだ。連続技をマスターすれば1発逆転も狙えるぞ。落鳳斬もボロいけどないよりはマシだ。がんばれ! 滅界社長!!



社長の無敵技(一応)。このあとどうなるでしょう…あひー

キャラデータ表

武器取り出し状態と武器収納状態で出る技が変化したり、必殺技の段階が非常に多かったり、隠し必殺技があったりと、バラエティに富んだ『ニンジャマスターズ』。
ここでは、全12キャラの全技攻撃数値、その他いろいろを一挙紹介！　君のお気に入りの技を捜すのに役立ててくれ！

飛蒼拳　烈（真）	4+4+9	上段	1/1(1発につき)	4／26／29
疾風烈神撃	80	上段	0	7／1～45／28
蒼神粉破爆	15×6	上段	(2/2)×6	33／24／29
神撃破　LV1	16	上段	16／16	18／11／11
神撃破　LV2	28	上段	16／16	18／11／11
神撃破　LV3	40	上段	16／16	17～38／23／11
神撃破　LV4	62	上段	16／16	17～38／26／11

カムイ

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	鬼哭斬り	10	上段	16／16
	B	鬼裂斬り	24	上段	24／32
	武器無A	鬼突き	4	上段	16／20
	B	鬼顎砕き	18	上段	64／48
	C	蛇打ち	10	上段	20／24
	D	鬼面割り	18＋9	上段・上段	16/16＋16/16
遠距離立ち	武器有A	鬼哭斬り	10	上段	12／12
	B	奈落刃	25	上段	28／28
	武器無A	闇突き	4	上段	16／16
	B	蛇潰し	18	上段	56／56
	C	鬼脛打ち	10	下段	12／16
	D	鬼頸刎ね	24	上段	40／40
垂直ジャンプ	武器有A	鬼瓦斬り	15	中段	16／16
	B	無双飛び斬り	25	中段	28／28
	武器無A	燕狩り	10	中段	24／24
	B	鷹落し	18	中段	40／24
	C	鬼角打ち	13	中段	24／24
	D	翔牙	25	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	鬼瓦斬り	15	中段	16／16
	B	無双飛び斬り	25	中段	28／28
	武器無A	燕狩り	10	中段	24／24
	B	鷹落し	18	中段	40／24
	C	鬼角打ち	13	中段	24／24
	D	鬼角落し	24	中段	48／24
しゃがみ	武器有A	鬼下駄斬り	10	上段	8／8
	B	鬼神殺し	27	上段	20／12
	武器無A	闇打ち	4	上段	12／12
	B	蝮潰し	21	上段	36／28
	C	蛇牙	7	下段	8／12
	D	仁王殺し	25	下段	28／36

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器無→A	影牙	12	中段	28／32
武器有→A	鬼腹斬り	16	中段	24／28
武器無→B	影顎砕き	22	上段	64／64
→C	闇牙	18	中段	28／28
↘A	土蜘蛛	7	中段	0／0
→B投げ	奈落鬼雨	24	上段投げ	16／16
コマンド投げ	頭蓋狂我	34	投げ	16／16
壁A	鬼蜘蛛	7	中段	20／24
壁B	疾闇打ち	22	上段	28／32
壁C	毒蜘蛛	10	中段	20／24
壁D	疾闇牙	27	中段	52／52

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
風牙	9×3	上段	(4/13)×3	8／―／39

サスケ

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	横斬	10	上段	12／12
	B	挟頸斬	24	上段	24／32
	武器無A	烈拳	4	上段	16／16
	B	蒼昇拳	19	上段	64／48
	C	地膝撃	9	上段	20／24
	D	蒼旋脚	24	上段	53／53
遠距離立ち	武器有A	横斬	10	上段	12／12
	B	横裂斬	24	上段	28／28
	武器無A	烈拳	4	上段	16／16
	B	烈蒼拳	19	上段	56／56
	C	烈脚	10	上段	12／16
	D	蒼撃脚	24	上段	40／40
垂直ジャンプ	武器有A	跳扇斬	13	中段	16／16
	B	跳裂斬	27	中段	28／28
	武器無A	跳烈拳	10	中段	24／24
	B	跳蒼掌	21	中段	40／24
	C	跳烈脚	12	中段	24／24
	D	跳蒼脚	24	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	跳扇斬	13	中段	16／16
	B	跳双突	27	中段	32／48
	武器無A	跳烈拳	10	中段	24／24
	B	跳蒼打	21	中段	40／24
	C	跳膝撃	12	中段	24／24
	D	跳蒼蹴	22	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	下段横斬	10	上段	8／8
	B	烈昇斬	27	上段	20／12
	武器無A	下段烈拳	4	上段	12／12
	B	蒼撃拳	21	上段	36／28
	C	下段烈脚	7	下段	8／12
	D	蒼双脚	25	下段	28／36

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器無→A	壁掌撃	13	中段	24／28
武器有→A	壁掌斬	16	中段	20／24
武器無→B	破肘撃	19	中段	56／56
武器有→B	蛇破斬	24	中段	32／32
ダッシュ↘D	蒼転輪	27	上段	28／28
→B投げ	蒼烈陣	24	上段投げ	16／16
→D投げ	蒼影陣	24	上段投げ	16／16
コマンド投げ	斬空爆蒼陣	36	投げ	16／16
↙↙D	弧月	24	中段	48／48
武器抜き(立ち)	蒼烈	10	上段	12／12
武器抜き(しゃがみ)	蒼烈	10	下段	12／12

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
飛蒼月	22	上段	7／48	9／―／41
蒼空脚・旋	15＋12	上段・上段	4/24＋2/20	8／22／15
蒼空脚・烈	10	上段	2／20	10／10／―
飛蒼拳　旋（弱）	28・10	上段	12/54・1/1	2/15/24(無敵19)
飛蒼拳　旋（強）	21＋9	上段	1/1(1発につき)	2/19/25(無敵3)
飛蒼拳　空（強）	4＋3	上段	1/1(1発につき)	2／24／27
飛蒼拳　烈（強）	4＋3	上段	1/1(1発につき)	4／23／25
飛蒼拳　旋（真）	4+8+19	上段	1/1(1発につき)	2/23/28(無敵9)
飛蒼拳　空（真）	4＋4	上段	1/1(1発につき)	2／27／28

雷・地龍（弱）	34	投げ	16／16	37／—／34
雷・地龍（強）	40	投げ	16／16	43／—／34
雷・地龍（真）	40	投げ	16／16	31／—／34
爆雷陣	10+9×8	上段	(2/2)×9	27/-/22 持続108
爆雷撃　爆殺（弱）	21	上段	8／24	8／1～15／28
爆雷撃　爆殺（強）	21	上段	8／24	8／1～24／26
爆雷撃　爆殺（真）	21	上段	8／24	8／1～36／26
爆雷撃　雷殺	12	上段	1／1	20／4／22
爆雷撃　撃殺	12	上段	1／1	13／16／26
雷神召	10(1発)	上段	1/1(1発)	38～179／—／25
閃光雷刃	15×5	上段	(16/16)×5	27(37)/-/36※

※（）内は素手時

天和

●通常技

操作		技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	萠刀	10	上段	16／16
	B	破魔萠刀	24	上段	24／32
	武器無A	頂心肘	4	上段	24／28
	B	小翼手	18	上段	36／30
	C	突膝撃	9	上段	20／24
	D	震廻脚	22	上段	50／50
遠距離立ち	武器有A	突刀	9	上段	10／10
	B	遁甲烈破斬	18+9	上段･上段	16／16+8／12
	武器無A	横拳	4	上段	16／16
	B	氣功掌打	18	上段	52／52
	C	擺脚	9	上段	12／16
	D	後蹴腿	19	上段	40／40
垂直ジャンプ	武器有A	霊幻飛刃	13	中段	14／14
	B	結界刃	27	中段	28／28
	武器無A	飛燕肘	10	中段	24／24
	B	飛翔裏拳	21	中段	40／24
	C	飛燕脚	10	中段	20／20
	D	双飛脚	24	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	霊幻飛刃	13	中段	14／14
	B	退魔撃裂斬	27	中段	28／28
	武器無A	飛燕肘	10	中段	24／24
	B	龍撲子	21	中段	40／24
	C	飛燕脚	10	中段	20／20
	D	疾風脚	24	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	霊幻地刃	10	上段	8／8
	B	獅咬斬	24	上段	20／12
	武器無A	連槍突	4+4	上段･上段	6／6+6／6
	B	当天砲	18	上段	36／28
	C	地塵足刀	9	下段	8／12
	D	大地滑脚	21	下段	24／24

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器有←C	獅咬転身掃斬	24	上段	24／28
→C	跳踵撃	13	中段	30／30
ジャンプ↓C	落踵撃	16	中段	44／52
壁AorB	空山靠	21	中段	32／32
壁CorD	猿蹴り	24	中段	32／32
→B投げ	太極菩薩掌	23	上段投げ	16／16
空中投げ	飛翔太極菩薩掌	29	空中投げ	16／16
コマンド投げ	背扇抱	34	投げ	16／16

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
呪縛符	10	上段	2／10	12／—／40
風烈弾	22	上段	14／48	8/1～24/45(13)※①
守護獣烈弾(タメ1段目)	25	上段	8／32	14／16／14
閃滅掌（弱）	(6+4)×7	上段	(1/6)×14	3／53／14
天魔円殺陣(弱･強)	21	上段	16／36	4／17／28
旋空剣　松旋(弱･強)	15	上段	6／40	12/8/14(13)※②
旋空剣　松旋（真）	15	上段	6／40	12/12/14(13)※②
旋空剣　竹旋(弱･強)	12	上段	1／1	12/8/16/(15)
旋空剣　竹旋（真）	12	上段	1／1	10／12／16（15）
旋空剣　梅旋(弱･強)	18	上段	1／1	12／12／27
旋空剣　梅旋（真）	18	上段	1／1	10／18／27（22）
旋刃封邪	72	上段	16／16	13／84／29
修羅放邪	15×6	上段	(2/2)×6	18／38／16

※①（）内空振り時　※②()内は素手時

龍頭牙（弱）	27・12	上段	8/53･1/2	2／17／26
龍頭牙（強）	18+12	上段	8/53+1/2	2/21/29(無敵21)
龍頭牙（真）	18+12	上段	8/53+1/2	2/25/32(無敵28)
殺鬼　骸（弱）	15	上段	5／30	16／1～16／23
殺鬼　骸（強）	15	上段	5／30	16／1～14／23
殺鬼　骸（真）	15	上段	5／30	16／1～16／23
殺鬼　業	15	上段	1／3	14／8／21
殺鬼　孅	15	上段	1／3	19／1／52
鬼烈斬・血煙	72	上段	0	6(12)/1～40/40※
鬼封じ・滅	9×9	下段	0	32／38／55
火炎陣･鬼雨　LV1	22	下段	16／16	—／33／—
火炎陣･鬼雨　LV2	21	下段	16／16	—／33／—
火炎陣･鬼雨　LV3	21×2	下段	16/16+0/0	-/33/-(1発につき)
火炎陣･鬼雨　LV4	22×3	下段	(16/16)×2+0/0	-/33/-(1発につき)

※（）内は素手時

雷牙

●通常技

操作		技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	鬼包丁突き	13	上段	16／16
	B	顔面斬り	28	上段	24／32
	武器無A	拳突き	7	上段	18／18
	B	顎砕き	21	上段	64／48
	C	左下段蹴り	10	下段	20／20
	D	上段蹴り	24	上段	58／58
遠距離立ち	武器有A	鬼包丁下突き	13	上段	12／12
	B	ぶった斬り	27	上段	28／28
	武器無A	拳突き	7	上段	18／18
	B	轟拳突き	21	上段	62／62
	C	右下段蹴り	10	下段	12／12
	D	裏蹴り	24	上段	42／42
垂直ジャンプ	武器有A	跳び横突き	15	中段	8／8
	B	観音首斬り	31	中段	28／28
	武器無A	跳び拳突き	12	中段	22／22
	B	脳天砕き	22	中段	40／24
	C	跳び膝蹴り	12	中段	20／20
	D	跳び横蹴り	27	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	跳び横突き	15	中段	8／8
	B	強襲ぶった斬り	31	中段	28／28
	武器無A	跳び拳突き	12	中段	22／22
	B	落下脳天突き	21	中段	40／24
	C	跳び膝蹴り	12	中段	20／20
	D	跳び踵蹴り	27	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	脛斬り	13	上段	8／8
	B	不動斬り	30	上段	20／12
	武器無A	下段拳突き	9	上段	16／16
	B	轟拳足甲突き	21	下段	44／48
	C	足払い	10	下段	12／16
	D	回し足払い	27	下段	40／44

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
→A	雷撃弾	18	中段	32／36
→C	雷鳴蹴り	18	中段	4／4
ダッシュ↘B	強襲雷昇撃	22	上段	32／36
ダッシュ↘C	強襲雷神蹴り	15	上段	12／16
ダッシュ↘D	強襲雷閃光	24	下段	32／40
ジャンプ↓B	落雷弾	21	中段	28／40
ジャンプ↓C	爆雷弾	13	中段	24／36
→B投げ	雷牙北斗迅雷撃	30	上段投げ	20／20
→D投げ	稲妻延髄斬り	30	上段投げ	20／20
コマンド投げ	雷牙暴夢	40	投げ	20／20

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
雷撃殺（弱）	16	下段	8／8	14／—／27
雷撃殺（強・真）	16	下段	8／8	14／—／30
地雷龍（弱）	20	上段	24／28	4／18／35
地雷龍（強）	29	上段	28／32	4／14／35
地雷龍（真）	34	上段	32／36	4／15／35
雷・天龍（弱）	34	投げ	16／16	35／—／30
雷・天龍（強）	40	投げ	16／16	40／—／30
雷・天龍（真）	40	投げ	16／16	33／—／30

羽刃（弱・強）	28	上段	48／52	15／－／23
羽刃（真）	7×5	上段	(8/9)×5	15／－／23
闇鴉　陰（弱）	16	上段	4／16	15／－／37
闇鴉　陰（強・真）	16	上段	4／16	15／－／33
闇鴉　惨（弱）	16	上段	4／16	6／－／40
闇鴉　惨（強・真）	16	上段	4／16	6／－／37
闇鴉　滅（弱）	16	上段	4／16	6／－／48
闇鴉　滅（強・真）	16	上段	4／16	6／－／45
陰陽鴉	15×5	上段	(2/2)×5	22／－／41
鴉地獄の舞い	15×6	中段	(2/2)×6	66～可変／－／6
気狂障壁LＶ1	13	上段	16／16	20／24／18
気狂障壁LＶ2	25	上段	16／16	20／24／18
気狂障壁LＶ3	37	上段	16／16	20／24／18
気狂障壁LＶ4	54	上段	16／16	20／24／18

鳳凰

●通常技

操作		技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有Ａ	帝釈撃	12	上段	16／16
	Ｂ	釈迦斬	22	上段	24／32
	武器無Ａ	普賢拳	4	上段	16／16
	Ｂ	金剛打	19	上段	60／48
	Ｃ	魔虎羅	10	上段	20／28
	Ｄ	招住羅	24	上段	52／52
遠距離立ち	武器有Ａ	魔利支撃	12	上段	12／12
	Ｂ	文殊斬り	22	上段	28／20
	武器無Ａ	普賢拳	4	上段	16／16
	Ｂ	外獅子拳	19	上段	52／52
	Ｃ	官毘羅	10	上段	12／16
	Ｄ	因陀羅	12＋13	上段・上段	16／16＋24／24
垂直ジャンプ	武器有Ａ	大黒撃	13	中段	16／16
	Ｂ	孔雀明王斬	25	中段	28／30
	武器無Ａ	日輪掌	10	中段	22／24
	Ｂ	隠形掌	19	中段	40／24
	Ｃ	真達羅	12	中段	18／18
	Ｄ	珊底羅	24	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有Ａ	大黒撃	13	中段	16／16
	Ｂ	孔雀明王斬	25	中段	28／30
	武器無Ａ	日輪掌	10	中段	22／24
	Ｂ	隠形掌	19	中段	40／24
	Ｃ	真達羅	12	中段	18／18
	Ｄ	珊底羅	24	中段	40／24
しゃがみ	武器有Ａ	吉祥撃	12	上段	8／8
	Ｂ	不動明王斬	24	上段	12／12
	武器無Ａ	内縛拳	4	上段	12／12
	Ｂ	外縛拳	19	上段	36／28
	Ｃ	安底羅	10	下段	8／12
	Ｄ	迷企羅	24	下段	40／24

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器無→Ａ	内獅子掌	13	中段	28／32
武器有→Ａ	烏枢沙撃	13	中段	24／28
武器有→Ｂ	毘沙門撃	25	上段	44／16
→Ｃ	跋折羅	13	中段	28／24
←Ｃ	波夷羅	13	上段	0／0
←Ｄ	安仁羅	24	上段	12／20
→Ｂ投げ	毘琉璃投	24	上段投げ	8／8
→Ｄ投げ	阿修羅転放	9＋12	上段投げ	0/0＋8/8
空中投げ	迦褸羅弾	20	投げ	8／8
コマンド投げ	菩薩掌	36	投げ	8／8

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
空閃光（弱・強）	21	上段	10／40	11／－／25
空閃光（真）	21	上段	10／40	11／－／24
地烈閃（弱・強）	21	下段	10／40	11／－／36
地烈閃（真）	21	下段	10／40	12／－／29
鳳凰天舞（弱）	27	上段	15／52	5／11／23
鳳凰天舞（強）	27	上段	15／52	5／15／25
鳳凰天舞（真）	27	上段	15／52	5／17／29
鬼神斬　邪鬼殺	15	上段	1／20	8／6／16

守護獣烈弾(タメ2段目)	43	上段	10／44	16／16／14
守護獣烈弾(タメ3段目)	59	上段	12／56	18／15／14
閃滅掌（強）	(6+4)×4	上段	(1/6)×8	3／29／14
閃滅掌（真）	(4+6)+6×18	上段	(1/6)×20	3／77／14
天魔円殺陣（真）	9×4	上段	(4/10)×4	4／42／27
太極破LＶ1	16	上段	16／16	8／22／21
太極破LＶ2	28	上段	16／16	8／22／21
太極破LＶ3	40	上段	16／16	8／24／14
太極破LＶ4	62	上段	16／16	8／24／14

鴉

●通常技

操作		技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有Ａ	伐	12	上段	16／16
	Ｂ	貫	25	上段	24／32
	武器無Ａ	戮	4	上段	24／28
	Ｂ	恨	18	上段	60／44
	Ｃ	魍	7	下段	20／24
	Ｄ	鏖	22	上段	53／53
遠距離立ち	武器有Ａ	剋	12	上段	12／12
	Ｂ	脛	25	上段	28／28
	武器無Ａ	叛	4	上段	16／16
	Ｂ	誅	16	上段	56／56
	Ｃ	裂	7	上段	12／16
	Ｄ	空	22	上段	40／40
垂直ジャンプ	武器有Ａ	刈	13	中段	16／16
	Ｂ	沒	28	中段	28／28
	武器無Ａ	殘	9	中段	24／24
	Ｂ	闇	18	中段	40／28
	Ｃ	蚫	10	中段	20／20
	Ｄ	絶	24	中段	40／28
斜めジャンプ	武器有Ａ	刈	13	中段	16／16
	Ｂ	沒	28	中段	28／28
	武器無Ａ	殘	9	中段	24／24
	Ｂ	闇	18	中段	40／28
	Ｃ	蚫	10	中段	20／20
	Ｄ	絶	24	中段	40／28
しゃがみ	武器有Ａ	剪	12	上段	8／8
	Ｂ	殺	27	上段	20／12
	武器無Ａ	鬱	4	上段	12／12
	Ｂ	寂	18	上段	36／28
	Ｃ	慄	7	下段	8／12
	Ｄ	亡	24	下段	28／36

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器無→Ａ	喪	12	中段	28／32
武器有近→Ａ	悔	19	中段	28／32
武器有遠→Ａ	壊	18	中段	24／28
武器有遠→Ｂ	傷	15＋10	中段	16/16＋16/16
武器無→Ｂ投げ	怨	24	上段投げ	16／16
武器有→Ｂ投げ	断	30	上段投げ	20／20
武器無コマンド投げ	罪	37	投げ	16／16
武器有コマンド投げ	罰	37	投げ	16／16
武器抜き	黒	6＋6	上段	1/1＋1/1
武器収納	影	10	上段	1／1
武器抜き(しゃがみ)	黒	6＋6	上段	1/1＋1/1
武器収納(しゃがみ)	影	10	上段	1／1

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
鴉刃（弱）	28	上段	8／36	14／8／20
鴉刃（強）	28	上段	8／36	23／8／20
鴉刃（真）	28	上段	8／36	29／8／20
疾風羽（弱）	25	上段	40／56	12／18／15
疾風羽（強）	25	上段	40／56	16／8／15
疾風羽（真）	25	上段	40／56	21／8／17
乱れ羽（弱）	6×6	上段	(0/1)×6	12／32／23
乱れ羽（強）	6×12	上段	(0/1)×12	12／69／23
乱れ羽（真）	6×12	上段	(0/1)×12	12／69／26
乱れ羽（追加攻撃）	16	中段	32／48	30／4／19
乱れ羽(Ｂ追加攻撃)	16	下段	32／48	31／4／20

鏖殺・幻夢繚乱	計85	中段・上段×12・中段	(0/0)×13/16/16	30／121／52
極流獄殺掌	100	上段	16／16	7／3／36
天破烈脚LＶ1	16	上段	16／16	19／4／20
天破烈脚LＶ2	28	上段	16／16	19／4／20
天破烈脚LＶ3	13+13+16	上段	(0/0)×2+16/16	20／30／20
天破烈脚LＶ4	10+12+10+12+16	上段	(0/0)×4+16/16	19／56／20

ゴエモン

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	腹殴り	6	上段	12／12
	B	握り打ち	27	上段	24／32
	武器無A	速殴り	4	上段	12／12
	B	怒り殴り	21	上段	56／48
	C	すね蹴り	9	下段	16／20
	D	怒り膝蹴り	24	上段	54／48
遠距離立ち	武器有A	腹殴り	6	上段	12／12
	B	大振り	25	上段	28／28
	武器無A	速殴り	4	上段	12／12
	B	人殴り	21	上段	58／58
	C	踏みつけ	9	下段	8／12
	D	賊蹴り	24	上段	42／42
垂直ジャンプ	武器有A	煙管落し	9	中段	18／18
	B	振り下し	27	中段	28／28
	武器無A	煙管落し	9	中段	18／18
	B	破魔殴り	19	中段	40／24
	C	膝落し	10	中段	20／20
	D	鳥落し蹴り	22	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	煙管落し	9	中段	18／18
	B	砲身突き	27	中段	28／28
	武器無A	煙管落し	9	中段	18／18
	B	跳び殴り	19	中段	40／24
	C	膝落し	10	中段	20／20
	D	怒り跳び蹴り	22	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	煙管打ち	6	上段	4／8
	B	地震振り	27	上段	20／12
	武器無A	煙管打ち	6	上段	4／8
	B	隠し鉄球	15+9	上段	18／14+18／14
	C	下駄痛め	9	下段	8／12
	D	大木倒し	24	下段	32／40

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
→A	袋割り	13	中段	20／24
武器無←B	隠し鎖参本	24	上段	40／48
ダッシュ↘D	喧嘩蹴り	24	中段	20／20
ジャンプ↓B	隠し大分銅	24	中段	32／28
↘A	鳩尾抉り	9	中段	0／0
→B投げ	大往生投げ	16+15	上段投げ	0/0+8/8
空中投げ	合歓落し	30	空中投げ	8／8
武器無コマンド投げ	再起不能殴り	1+38	投げ	0/0+18/18
武器有コマンド投げ	怒号砲	39	投げ	18／18
→BC武器落し	川の主釣り	12	上段	16／24

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
爆煙障	22・25	上段	16/48・0/50	24／－／30
爆煙障（投げる前）	25	上段	0／8	10／1～6／45
火炎障（弱・真）	30	上段	15／48	11／18／19
火炎障（強）	30	上段	15／48	15／18／19
地鉄球	21	下段	15／48	16／－／33
轟撃砲	22	上段	15／48	20／－／34
天誅爆　無類	15	上段	4／50	11／7／14
天誅爆　鉄攻	12	上段	0／0	14／2／17
天誅爆　富獄	18	上段	0／0	14／2／29
烈火滅殺掌（素手）	42+42	上段	16/16+16/16	18/2・22・3/24
烈火滅殺掌（武器）	42+42	上段	16/16+16/16	23/2・25・3/24
暗器双邪掌	50+50	上段	16/16+16/16	16/7・18・14/25
鉄球火炎獄LＶ1	10×3	上段	(16/16)×3	22／17／24
鉄球火炎獄LＶ2	34	上段	16／16	22／17／24
鉄球火炎獄LＶ3	43	上段	16／16	22／17／24
鉄球火炎獄LＶ4	62	上段	16／16	22／17／24

鬼神斬　餓鬼殺	15	上段	1／1	15／5／20
鬼神斬　魔鬼殺	15	上段	1／1	12／7／37
大日遮那招来	88	上段	16／32	17／19／38
無双太陽剣	15×6	上段	(2/2)×6	39／16／34
破邪・霊波動LＶ1	16	上段	16／16	12／11／21
破邪・霊波動LＶ2	22	上段	16／16	12／15／25
破邪・霊波動LＶ3	34	上段	16／16	12／27／25
破邪・霊波動LＶ4	62	上段	16／16	12／27／25

ナツメ

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	連閃爪	7+4	上段	8／8+8／8
	B	連斬爪	15+9	上段	12／16+12／16
	武器無A	裏叉	4	上段	24／28
	B	撃鱗弾	19	上段	60／48
	C	閃刃	9	下段	20／24
	D	轟翼刃	24	下段	53／53
遠距離立ち	武器有A	砕顎爪	10	上段	12／12
	B	轟連爪	15+9	上段	14／14+14／14
	武器無A	臥瓜鍾	4	上段	16／16
	B	方天戟	19	上段	56／56
	C	狼牙鉞	10	中段	12／16
	D	破轟鉞	24	上段	40／40
垂直ジャンプ	武器有A	飛鴛爪	13	中段	16／16
	B	両断爪	22	中段	28／28
	武器無A	落刀	13	中段	24／28
	B	凰鳴弾	18	中段	40／24
	C	弾空鉞	13	中段	24／24
	D	月牙	21	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	飛鷹爪	13	中段	16／16
	B	両断爪	22	中段	28／28
	武器無A	落刀	13	中段	24／28
	B	烈破錘	18	中段	40／24
	C	瞬槍	13	中段	24／24
	D	震天戟	21	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	独閃爪	9	上段	8／8
	B	燐斬爪	21	上段	20／12
	武器無A	下段裏叉	4	上段	12／12
	B	虎蹲戟	16	上段	36／28
	C	閃刃	12	下段	24／32
	D	龍王戟	21	下段	32／40

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
→A	蛇狂砕	13	中段	28／32
→D	通天槍	16	上段	20／20
↘A	飛轟鉞	7	上段	0／0
武器無↓↘→←→B	ナツメ戟刃崩破	24	中段	8／44
→B投げ	下龍炮	26	上段投げ	16／16
→D投げ	烈震蛇狂砕	26	上段投げ	16／16
↘B投げ	地龍炮	28	下段投げ	16／16
空中投げ	飛龍炮	26	空中投げ	8／8
コマンド投げ	大峰嵐	36	投げ	16／16
B+C（立ち）	斬華爪	10	上段	0／8

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
刃空斬（弱）	24	上段	10／52	3/14/17(無敵時間7)
刃空斬（強）	22+4+4	上段	(0/52)+(0/0)×2	3/11/35(無敵時間6)
刃空斬（真）	19+4+4+4+3+3	上段	(0/52)+(0/0)×5	3/14・12・23/32(無敵時間7)
百鬼連砕（弱）	(6+4)×2～	上段	1発0/6	8/29/6(連打しない時)
百鬼連砕（強・真）	(6+4)×2	上段	1発0/6	8／22／7
轟斬斧（弱）	16+13	上段	4/26+4/26	9／6／16
轟斬斧（強）	16+13	上段	4/26+4/26	9／10／17
轟斬斧（真）	16+13	上段	4/26+4/26	9／8／17
飛鳥	25	上段	1／36	14／－／40
踏破穿撃　刀斧(弱)	13+9	上段・中段	4/16+4/16	6/11・7・4/15
踏破穿撃　刀斧(強)	13+9	上段・中段	4/16+4/16	6/13・7・4/14
踏破穿撃　刀斧(真)	13+9	上段・中段	4/16+4/16	5／12・7・4／14
踏破穿撃　弾槍	4+6+4+6	上段	(0/0)×4	10／46／8
踏破穿撃　神戟	13	上段	0／0	14／3／23

霞

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	霞払い	10	上段	14／14
	B	雲払い	22	上段	24／32
	武器無A	閃光肘	4	上段	24／28
	B	残光肘	18	上段	42／32
	C	紅鶴脚	7	上段	20／24
	D	茎断脚	21	下段	48／48
遠距離立ち	武器有A	葛打ち	10	下段	12／12
	B	葛捕り	18	上段	28／28
	武器無A	空裂拳	4	上段	14／14
	B	空裂掌	18	上段	42／46
	C	鶴突脚	7	上段	12／1
	D	流旋脚	21	上段	32／34
垂直ジャンプ	武器有A	氷柱落とし	12	中段	14／14
	B	雲葛	21	中段	28／28
	武器無A	墜雲肘	7	中段	22／22
	B	燕流舞	18	中段	40／24
	C	飛翔脚	12	中段	26／26
	D	白鷺閃	22	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	露霜落とし	7	中段	14／14
	B	雲葛	21	中段	28／28
	武器無A	墜雲肘	7	中段	22／22
	B	燕墜舞	18	中段	40／24
	C	飛翔脚	12	中段	26／26
	D	百合鷗	21	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	朝茅払い	12	上段	6／6
	B	からめ葛	18	上段	20／12
	武器無A	地裂拳	4	上段	12／12
	B	水平拳	16	上段	28／24
	C	鶴踏閃	10	下段	8／12
	D	波紋脚	18	下段	28／36

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
レバー→C	裏鶴脚	13	中段	22／22
武器有↘B	風車	18	上段	8／8
武器有↘A	霞斬り	7	上段	0／0
武器無↘A	紅鶴拳	7	上段	0／0
→B投げ	向日葵倒し	20	上段投げ	16／16
空中投げ	蝉弾き	22	空中投げ	8／8
コマンド投げ	緋旋倒	30	投げ	16／16
武器抜き（立ち）	朝霞	9	上段	1／1
武器抜き（しゃがみ）	朝霞	13	下段	1／1

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
卦脚円旋蹴（弱）	13＋9	上段	2/12+2/12	8／5・3・4／15
卦脚円旋蹴（強）	13＋9	上段	2/12+2/12	8／5・4・5／18
卦脚円旋蹴（真）	7+7+7+10	上段	(0/0)×2+(2/12)×2	8/5･3･4･18･6･5･6/19
緋旋蹴（弱）	9＋9＋7	上段	6/16+0/0+0/0	7/3･7･1･7･8/20
緋旋蹴（強・真）	9＋9＋7	上段	6/16+0/0+0/0	9/4･10･1･7･5/11
緋龍旋（弱）	15	上段	8/8	11／可変／着地後10
緋龍旋（強）	15	上段	8／8	15／可変／着地後10
緋龍旋（真）	15	上段	8／8	12／可変／着地後10
転身旋風	25	上段	16／16	4／可変／着地後24
緋天蹴	34	中段	48／48	5／5／着地後24
緋円舞	36	投げ	48／48	10／34／31
緋斬撃　芍薬（弱）	15	上段	4／28	6／9／13
緋斬撃　芍薬（強）	15	上段	4／28	6／10／13
緋斬撃　芍薬（真）	15	上段	4／28	6／14／13
緋斬撃　牡丹	10	上段	0／0	8／9／13
緋斬撃百合	10	上段	0／0	11／9／18
緋旋肘撃LV 1	3＋15	上段	10/10+10/10	(11~240)+6/1~24･6･10/10
緋旋肘撃LV 2	3＋27	上段	10/10+10/10	(11~240)+6/1~24･6･10/10
緋旋肘撃LV 3	3＋39	上段	10/10+10/10	(11~240)+6/1~24･6･10/10
緋旋肘撃LV 4	3＋62	上段	10/10+10/10	(11~240)+6/1~24･6･10/10
緋円旋	15×4＋16	上段	(4/4)×5	10／34／31
緋旋円舞陣	88	上段	16／16	11／78／26

雲仙

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	豪突き	13	上段	12／12
	B	豪潰し	33	上段	24／32
	武器無A	地獄突き	10	上段	16／16
	B	地獄潰し	22・24	上段	64／48
	C	地獄蹴り	15	下段	12／16
	D	獄殺蹴り	25	上段	40／40
遠距離立ち	武器有A	豪突き	13	上段	12／12
	B	豪砕き	31	上段	28／28
	武器無A	地獄突き	10	上段	16／16
	B	地獄殴り	24	上段	56／56
	C	地獄蹴り	15	下段	12／16
	D	獄殺蹴り	25	上段	40／40
垂直ジャンプ	武器有A	天誅豪突き	15	中段	16／16
	B	天誅豪砕き	33	中段	28／28
	武器無A	地獄張り手	15	中段	24／24
	B	獄殺殴り	22	中段	40／24
	C	天罰蹴り	15	中段	24／24
	D	天誅蹴り	24	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	天誅豪突き	15	中段	16／16
	B	天誅豪砕き	33	中段	28／28
	武器無A	地獄張り手	15	中段	24／24
	B	獄殺殴り	22	中段	40／24
	C	天罰蹴り	15	中段	24／24
	D	天誅蹴り	24	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	冥土豪突き	13	上段	8／8
	B	冥土豪砕き	31	上段	20／12
	武器無A	罪人殴り	7	上段	12／12
	B	極落殴り	22	上段	36／28
	C	冥土蹴り	15	下段	8／12
	D	黄泉蹴り	25	下段	28／40

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器無→A	成仏張り手	18	中段	24／28
武器有→A	地獄豪砕き	21	中段	20／24
武器無→B投げ	地獄門	34	上段投げ	20／20
武器有→B投げ	三途渡し	34	上段投げ	20／20
↘B	極楽門	28＋12	下段投げ	0/0+20/20
コマンド投げ	常闇送り	40	投げ	20／20

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
大粉砕撃	25	上段	36／36	2/34/23(上半身無敵4)
大獄殺弾（弱）	44	投げ	20／20	-/-/38(空振り時)
大獄殺弾（強）	47	投げ	20／20	-/-/41(空振り時)
大獄殺弾（真）	50	投げ	20／20	-/-/41(空振り時)
因果応報（素手）	―	当て身	―	3／28／6
因果応報（武器）	―	当て身	―	3／40／3
因果応報（反撃・素手）	31	上段	136／136	10／20／4
因果応報（反撃・武器）	31	上段	136／136	14／32／4
大地鳴動（素手・弱）	30・25	上段･下段	48／56	26／34／8
大地鳴動（素手・強）	30・25	上段･下段	48／56	28／27／8
大地鳴動（素手・真）	30・25	上段･下段	48／56	24／31／8
大地鳴動（武器・弱）	30・25	上段･下段	48／56	26／40／0
大地鳴動（武器・強）	30・25	上段･下段	48／56	28／38／0
大地鳴動（武器・真）	30・25	上段･下段	48／56	24／42／0
罪人裁き（弱）	22＋13	上段	0/0+60/60	10／5／33
罪人裁き（強）	22＋13	上段	0/0+60/60	15／5／28
罪人裁き（真）	22＋13	上段	0/0+60/60	11／5／19
懺悔覚悟　南無（弱）	15	上段	20／32	7／8／12
懺悔覚悟　南無（強）	15	上段	20／32	8／10／12
懺悔覚悟　南無（真）	15	上段	20／32	7／12／12
懺悔覚悟　阿弥陀	15	上段	0／0	8／11／16
懺悔覚悟　仏	16	上段	1／1	12／10／18
命脈微塵	54	投げ	24／24	(23~114)+17/55/38
黄泉送り	64	投げ	24／24	―
黄泉送り（空振り）	15	中段	24／24	14／12／16
引導渡し	96	上段	24／24	11／3／26

信長

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	重ね斬り	13	上段	16／16
	B	千人斬り	13+18	上段	14／16+14／16
	武器無A	一刀両断	7	上段	24／28
	B	魔神降	22	上段	56／48
	C	邪業突き	12	上段	20／20
	D	鎌鼬	25	上段	53／53
遠距離立ち	武器有A	重ね斬り	13	上段	16／16
	B	千人斬り	13+18	上段	14／16+14／16
	武器無A	一刀両断	7	上段	24／28
	B	魔神降	22	上段	56／48
	C	邪業突き	12	上段	20／20
	D	鎌鼬	25	上段	53／53
垂直ジャンプ	武器有A	火矢の如く	13	中段	16／16
	B	仏事燃焔	27	中段	28／28
	武器無A	濁魂跋扈	12	中段	24／24
	B	眉間一閃	22	中段	40／24
	C	兜割り	12	中段・上段	24／24
	D	大地両斬	21	中段	40／24
斜めジャンプ	武器有A	火矢の如く	13	中段	16／16
	B	仏事燃焔	27	中段	28／28
	武器無A	濁魂跋扈	12	中段	24／24
	B	眉間一閃	22	中段	40／24
	C	兜割り	12	中段・上段	24／24
	D	大地両斬	21	中段	40／24
しゃがみ	武器有A	地獄の炎	13	上段	8／8
	B	腥殺し	30	上段	20／12
	武器無A	根絶やし	7	上段	12／12
	B	外道斬り	22	上段	36／28
	C	十念無用	9	上段	8／8
	D	滅破螺旋	22	下段	28／36

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器無→A	天魔の刃	13	中段	24／28
武器有→A	灰燼の炎	16	中段	20／24
武器有→B	兇煌の炎	22	中段	8／8
→C	邪神の刃	13	中段	24／24
↘A	魔鏖殺	7	上段	0／0
→B投げ	死出の敦盛	24	上段投げ	20／20
コマンド投げ	冥道六芒哭	36	投げ	24／24

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃時間
落鳳斬（武器／弱）	24（22）	上段	32／24	3/26/23(無敵時間4)
落鳳斬（素手／弱）	24（22）	上段	32／24	3/26/23(無敵時間4)
落鳳斬（強）	13+13	上段	16/12+16/12	3/26/27(無敵時間4)
落鳳斬（真）	16+13	上段	16/12+16/12	3/26/23(無敵時間4)
大六天魔鏡	19・18	上段	20／12	9／10／23
黒旋連環殺（武器／弱）	3+9+9+13	上段	(0/0)×4	1/(1～11)+42/28
黒旋連環殺（武器／強・真）	3+9+9+13	上段	(0/0)×4	1/(1～17)+42/28
黒旋連環殺（素手／弱）	3+9+9+7	上段	(0/0)×3+16/	1/(1～11)+42/28
黒旋連環殺（素手／強・真）	3+9+9+7	上段	(0/0)×3+16/	1/(1～17)+42/28
飛槍天舞（弱・真）	19	上段	32/38	8／25／1 ※②
飛槍天舞（強）	19	上段	32／38	8／22／1 ※②
飛天雷爪	24	中段	2／4	12/可変/着地後9
三界無惨　天堕（弱・強）	21	上段	16／32	6／1～18／14
三界無惨　天堕（真）	21	上段	0／0	6／1～18／14
三界無惨　地割	12	中段	0／0	17／7／16
三界無惨　人滅（弱・強）	12	上段	0／0	3／26／21
三界無惨　人滅（真）	12	上段	0／0	3／18／21
獄炎乱剣舞（武器）	90	上段	16／16	19/可変/13 ※③
獄炎乱剣舞（素手）	90	上段	16／16	27/可変/13 ※③
冥道輪廻	88	上段	16／16	18／3／27
怨霊爆LV1	16	上段	16／16	9／40／13
怨霊爆LV2	28	上段	16／16	9／40／13
怨霊爆LV3	40	上段	16／16	9／51／13
怨霊爆LV4	62	上段	16／16	9／62／13

※②　硬直時間は空振りした時のもの。ヒットした場合、18フレーム以降に飛天雷爪が入る。
※③　ガードされるか壁に当たるかしたあとの硬直時間

蘭丸

●通常技

	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
近距離立ち	武器有A	閃滅刃	12	上段	12／12
	B	閻魔刃	25	上段	24／32
	武器無A	修羅	4	上段	16／16
	B	火桜の舞	13+6	上段	28／20+28／20
	C	羅漢	6	上段	20／24
	D	血煙の舞	24	上段	56／56
遠距離立ち	武器有A	閃滅刃	12	上段	12／12
	B	鬼姫刃	25	上段	28／28
	武器無A	修羅	4	上段	16／16
	B	乱桜の舞	18	上段	56／56
	C	残月	10	上段	12／16
	D	邪魅の舞	15+10	上段	20／20+20／20
垂直ジャンプ	武器有A	凶牙	13	中段	16／16
	B	降魔月	25	中段	28／28
	武器無A	天露	10	中段	24／24
	B	陽炎	21	中段	36／16
	C	幻燐	15	中段	22／22
	D	星祭の舞	24	中段	36／16
斜めジャンプ	武器有A	凶牙	13	中段	16／16
	B	降魔月	25	中段	28／28
	武器無A	天露	10	中段	24／24
	B	陽炎	21	中段	36／16
	C	幻燐	15	中段	22／22
	D	星祭の舞	24	中段	36／16
しゃがみ	武器有A	地蟲牙	12	上段	8／8
	B	朧月	27	上段	20／12
	武器無A	血芭蕉	4	上段	12／12
	B	葉桜の舞	18	上段	36／28
	C	砂塵	6	下段	8／12
	D	魍魎の舞	25	下段	32／40

●特殊技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値
武器無→A	夢桜	13	中段	24／28
レバー→C	紅桜	18	中段	24／24
→B投げ	傀儡の舞	22	上段投げ	20／20
コマンド投げ	歌姫夜曲	32	投げ	20／20
武器抜き（立ち）	黒き蠢動	10	上段	1／1
武器抜き（しゃがみ）	黒き蠢動	10	下段	1／1
武器収納（立ち）	影の胎動	10	上段	1／1
武器収納（しゃがみ）	影の胎動	10	下段	1／1

●必殺技

技名	攻撃値	攻撃部位	気絶値	攻撃前のスキ/持続時間/攻撃後のスキ
夢幻桜（弱・強）	22	上段	52／52	24／―／24
夢幻桜（真）	22	上段	52／52	26／―／22
幻斬舞（弱）	25	上段	32／44	5／5／26（無敵8）
幻斬舞（強）	25	上段	32／44	5／5／29（無敵8）
幻斬舞（真）	27	上段	32／44	5／5／31（無敵8）
幻斬舞・虚空（弱・強）	21	上段	8／8	4／6／14
幻斬舞・虚空（真）	21	上段	8／8	4／6／16
連桜花（弱）	13×3	上段	(4/16)×3	9／44／15
連桜花（強）	13×3	上段	(4/16)×3	9／46／15
連桜花（真）	13×3	上段	(4/16)×3	9／42／15
幻桜舞　桜花	15	上段	32／54	5／8／27
幻桜舞　風月（弱・強）	15	上段	0／0	28／6／39
幻桜舞　風月（真）	15	上段	0／0	29／6／42
幻桜舞　幻水（弱・強）	15	上段	0／0	29／6／26
幻桜舞　幻水（真）	15	上段	0／0	30／6／28
夢想瞑縛LV1	16	上段	16／16	17／3／31
夢想瞑縛LV2	28	上段	16／16	17／3／31
夢想瞑縛LV3	40	上段	16／16	17／5／33
夢想瞑縛LV4	62	上段	16／16	17／9／43
夢幻桜花	15×5	上段	(4/4)×5	71／―／32
幻魔操掌	15×6	下段	(2/2)×6	90／12／―（硬直81）
幻魔操掌（ボタン押しっぱなし）	15×6	下段	(2/2)×6	(57~可変)+32/12/-※①

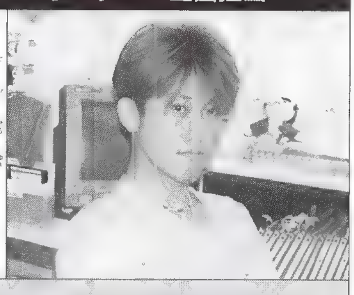
※①の硬直時間は（57～可変）＋36

『ニンジャマスターズ』開発インタビュー

スタイルチェンジやNINJAコンボなど、多彩なシステムを搭載したADKの最新作『ニンジャマスターズ』について、開発の方に色々な質問をぶつけてみたぞ。
キミの知りたかったあんなことやこんなことなどなど…。じっくり読んで『ニンジャマスターズ』を内側からもマスターしちゃおう！

回答者プロフィール

ニンジャマスターズ開発チーム リーダー 企画担当



戸田裕幸さん

●ニンジャマスターズディレクターとして開発全般の指揮をしました。今はネオジオCDへの移植で、引き続きニンジャマスターズの指揮をしています。
（補足：２児のパパ。松田千奈の大ファンです。）

開発部音響課 音響担当



鯨井宏明さん

●ニンジャマスターズのSE全般、メインBGMを４曲、OP・スタッフロールBGMなどを担当。今はネオジオCD用のアレンジで、やっぱり引き続きニンジャのサウンド全般を担当。

システム編

シリアスタッチがイカす『ニンジャマスターズ』

編：『ニンジャマスターズ』の基本コンセプトやセールスポイントなどをお聞かせください。

戸田：コンセプトは「状況に応じて色々な攻撃を可能とする格闘ゲーム」です。例えばしゃがみガードしている相手に対しては、コマンド投げか、中段攻撃か、ジャンプ攻撃か、あるいは中段をおりまぜたコンボかなど、いくつもの選択肢をつくり、対戦が単調にならないで楽しめるようになっています。
やり込めばやり込むほど、攻撃と防御のバリエーションが増えて中身が分ってくるところがセールスポイントです。

編：今までのADKさんのゲーム（WHシリーズなど）と違い、全体的にシリアスにした狙いは？

戸田：まず最初の意図として今までのゲームと違うモノを作りたいということがありました。他社さんのゲームとも、ADKのゲームとも違う雰囲気を出すためという狙いで、シリアスにシリアスに、という路線になりました。

編：『ニンジャマスターズ』の開発にはだいたいどのくらいの時間がかかっているのですか？

戸田：構想を含めて１年半～２年くらいでしょうか？ やはり完全新作には時間がかかりました。

スタイルチェンジの使いどころは？

編：スタイルチェンジという、武器を自由に出し入れできる斬新なシステムに目をひかれますが、このシステムの誕生したきっかけ、セールスポイントなどがあればお聞かせください。

戸田：以前にもお話ししましたが、当初はスタイルチェンジのコンセプトはなく、「素手でも武器でも自由に闘える方が面白いよね」というプログラマーの一言で取り入れました。

編：また、スタイルチェンジ時に攻撃判定のあるキャラとそうでないキャラがいますが、区別をつけた理由などありましたらお聞かせください。

戸田：スタイルチェンジの攻



サスケは打倒覇王のため、友であるザジをも殺してしまう。ストーリーからしてシリアスなのだ。

撃判定については、キャラクターごとの特性の一つです。

編：武器取り出し時と武器収納（武器なし）の、戦法や戦略、長所（短所）などについて、オススメの部分があればお聞かせください。

戸田：戦法の特徴は第一に間合いです。1人のキャラクターが、遠距離、近距離両方の間合いで闘えるわけです。

編：スタイルチェンジと同様に〝壁蹴（三角跳び）〟も、使えるキャラとそうでないキャラがいますが、どういう基準で現在のキャラになったのですか？　個人的には雷牙やゴエモンなどの巨大キャラの壁蹴が豪快そうで見物だったと思うのですが…。

戸田：三角跳びもキャラクター特性ですから、見た目の身軽さを強調するようになっています。



ゴエモンの鉄球を素手で受け止める雲仙。よく見ると、ガン◯ム世代にはたまらない構図だ（笑）!!

幅広いユーザー層へ…手軽NINJAコンボ

編：通称NINJAコンボと呼ばれる、簡単で大ダメージを奪える壮快なシステムを採用した狙いや、苦労した点などをお聞かせください。

戸田：近距離でAB交互連打でつながるお手軽なコンボから、4つのボタンとレバーを複雑に組み合わせたものまで存在しますが、基本的にはただ適当にボタンを押してもそこそこつながる部分が魅力だと思います。連打するだけで色々な攻撃を叩き込んでいく面白さを幅広いユーザー層に楽しんでもらい、慣れてきたら複雑なコンボへステップアップしていって欲しいと思います。

編：全キャラ標準装備の中段攻撃やコマンド投げについて、狙いやウリなどがあればお聞かせください。

戸田：戦略のバリエーションを増やしていこうと思いました。この相手にはこれ！といった決定的なものより、どんな手でくるかわからない、やられる前にやれ！といった攻撃重視の対戦が狙いです。

編：〝すべての必殺技が使える〟、〝攻撃力アップ〟などの、数々の特典のある〝超烈火モード〟ですが、これについてのセールスポイント、オススメ使用法などがありましたらお聞かせください。

戸田：瞬間無敵（この時実は気絶値がリセットされます）→攻撃力アップと超奥義のリミッター解除→怒濤の攻撃、という流れを設定し、さらに強制ではなく、真息吹によってプレイヤーが任意に出せることがウリです。

ゲームに大切なのはバランスなのである

編：最近の格闘ゲームではお馴染みの空中ガードが『ニンジャマスターズ』にはありませんが、開発当初から採用される予定はなかったのですか？

戸田：対戦ゲームの基本バランスはジャンケンと同じで、Aという要素にBは負け、BはCに、CはAに負けるという形で、絶対的な有利不利がないのが理想だと考えました。もちろん空中ガードがないゲームが理想というわけではないのですが、バランスを取るうえでの一つの結論です。

編：WHシリーズではかなり力の入っていた〝挑発〟がないようですが、やはり路線が違うために採用されていないのでしょうか？

戸田：初期段階では存在しました。しかし、操作が複雑になることと、息吹（真息吹）を強調するためになくなりました。使える技が多い分、操作系はできるだけ簡単にしています。



攻撃力アップ＆超奥義のリミッター解除の〝真息吹〟。〝真息吹〟強調のために〝挑発〟もなくなったとか…。

多彩なシステムにはやはりやり込みしかない！

編：通常の〝必殺技〟の他に、〝超力必殺〟、〝真超力〟、〝闇超力〟と、技の段階がたくさんありますが、段階分けした理由などありましたらお聞かせください。天舞流でいう〝陰技〟のような意味を含んでいるのでしょうか？

戸田：やり込めばやり込むほど強力な技が使えるようになります。マックス超力必殺、真超力、闇超力、闇コンボなど、破壊力のでかい技を超奥義としますが、それだけで4つもあるので、インストに掲載すると超奥義だけではあふれてしまうため、半分が隠し技となりました。ニンジャコンボを使用すれば闇コンボが暴発したり、無敗クリアで闇超力コマンドがわかったりと、特に「隠す」ことにはこだわってません。

編：〝瞬殺烈火〟という必殺技が何段も入る豪快な必殺技がありますが、元になる必殺技と同じコマンドを3回入力しなくてはいけないキャラと、違うコマンドを入力するキャラがいますよね。このような区別をつけた理由や狙いなどがありましたらお聞かせください。

戸田：開発段階では→↓↘＋P×3（サスケ：飛蒼拳）というコマンドもありましたが、もっと出しやすくということで現在の形に落ち着きました。ただし、1発目の技の性質がキャラクターによって異なるので、結局キャラクターごとに違いがあります。基本はレバガチャとボタン連打（乱打？）です。

編：システム的に『ニンジャマスターズ』をより楽しむためのポイントなどがありましたら教えてください。

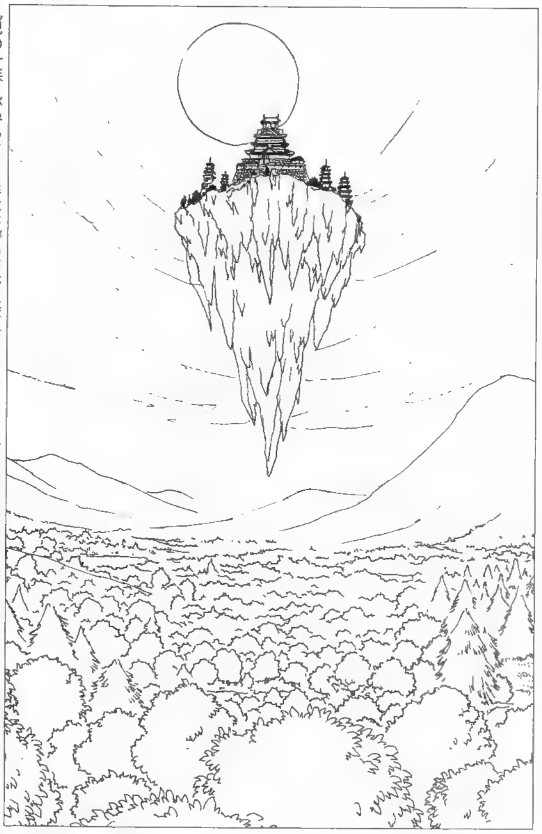
戸田：やはりやり込んでいただきたいと思います。12人のキャラクターに330Mの容量を目一杯詰め込みましたから。まだプレイヤーの方が見たことのない技など、今回のムックで大量に公開されているかと思いますが、ぜひ遊んでみてくださいね。

サウンド&ボイス編

編：サウンドとしての「ニンジャマスターズ」の世界観をお聞かせください。
鯨井：作曲するうえでのイメージは宗教と虚構、悲壮と絶望、光と闇、といった感じです。
戸田：（前提となる企画サイドの意向として）現実のイメージの忍者の世界を表現するのではなく、ゲーム的にアレンジされた世界観が根底にありました。忍者の持つダークなイメージを壊すのではなく、方向性を「ライトリアル」ぐらいにした「幻想時代物」です。
編：また、サウンド面で全体的に意識した「ニンジャマスターズ」のイメージをお聞かせください。
鯨井：忍者=和風といったイメージではなく、キャラクターと背景に合わせ、ホラー的な感覚をマッチさせた雰囲気を出しました。
編：やはり各キャラのイメージに基づいて曲を作っていくのだと思うのですが、一番曲をイメージしやすかったキャラは誰ですか？　逆に、一番苦労したキャラは？
鯨井：カムイが楽でした。霞が音響サイドの考えていた性格と裏腹でしたので作りづらかったようです。

民族楽器を取り入れた「幻想的和風音楽」

編：勝利デモの音楽など、全体的に静かな音楽が多いように感じますが、派手な音を避けた理由などありましたらお聞かせください。
鯨井：ドラムの替わりに民族楽器が多いのでそのように聞こえるかもしれません。「重く派手」に作曲しています。
編：キャラクターセレクト画面の音楽などは、伝統的な民族祭り、という印象を受けますが、どういったイメージのもとに完成した音楽なのですか？
戸田：民族楽器風のメロディラインを和風的にダークな方向でアレンジする方向です。全体的にダークな「幻想的和風音楽」のイメージがあります。
編：このゲームにおいて、特に気に入ってるおススメの曲はありますか？
鯨井：カムイステージ。カムイが「静」で、サスケが「動」でできています。曲名「狂人が見た悪夢」は、ある本の題名をもじっています。
編：密かに歌詞まで考えてある…という曲はありますか？
鯨井：あります。といっても歌詞ではなく「お経」です。作曲のうえで本物のお坊さんにまで頼みました。
編：試合開始、試合後のかけ声（ナレーション）が女性の声、という点が格闘ゲームにしては珍しく、新鮮に感じますが、女性の声を起用するにいたったエピソードなどありましたらお聞かせください。
鯨井：格闘のナレーションは男性である、という枷を外したかったというのがあります。レフリーのようにではなく、物語のように進む印象です。



"己の一族"が守ってきた黄金城。覇王信長が封印されている城だ。浮いているが決してラピ○タじゃないぞ。

ストーリー&キャラクター設定編

黄金城を守る忍びの真祖 "己の一族"

編：「ニンジャマスターズ」における忍者とは、一言でいうとどういった存在なんですか？　ゲームのタイトルのわりには、忍者が少ないような気がするのですが…。
戸田：ニンジャというのは、忍びの真祖 "己の一族" の末裔たちであるという意味合いが大きいです。主役登場人物はすべて己の血をひいています。"超力" は実は己の血を持つ者だけが使える力です。
編：3百年前、覇王を黄金城に封印した "己の一族" とはどういった人々なんですか？　また、"己の一族" と何か深い関係を持つキャラがいたら教えていただきたいのですが…。
戸田：忍びの真祖と噂され、決して表に出ることなく黄金城と裏の世の秩序を守り続けた人々です。3百年前よりもっと昔、時叛宮の歴史が始まる以前から、黄金城を人の手に渡さぬようにしてきました。
編：過去のADKさんの作品に登場した忍者たち（たくさんいますが…）の登場する予定などはなかったのでしょうか？
戸田：ありませんでした。

キャラ決定の決め手は雰囲気と多数決

編：原画など見ると、完成までに多くの名もないキャラ（笑）がボツになったようですが、現在のキャラに決定した決め手となったことなどあればお聞かせください。
戸田：開発チーム全員の意見で決定されています（多数決）。また、画面に出たときに見栄えが今一つだったり、雰囲気にそぐわないものは除外していきました。
編：各キャラクターがそれぞれユニークな武器を手に闘いますが、武器の設定はどのように決めたのですか？
戸田：キャラのデザインと同じく、それぞれの個性に合わせたデザインと用途（リーチやスキの大きさなど）を絡めて考えました。
編：また、試合開始前から武器を持ってるキャラとそうでないキャラがいますが、これらはどのように決定されたのでしょうか？
戸田：キャラクターごとの特

「狂気」の人、鴉。前世では "己の一族" を裏切った男だ。



性の一つです。

編：勝利デモ（？）で勝ったキャラの絵は、渋くて格好いいモノクロの墨絵ですが、あえてカラーにしなかった理由や、墨絵にした狙いなどありましたらお聞かせください。

戸田：基本路線の渋さを演出しました。やはり他のゲームと違う個性を出したかったのです。

キャラクターや背景のモデルorイメージは?

編：教科書などで見かけたことのある名前のキャラもいますが、実在の人物や歴史上の人物などをモデルにしているキャラがいればお聞かせください。

戸田：信長、蘭丸はそのままですね。それとゴエモンですか。ただし、当然そのままでは面白くないのでアレンジを加えています。アレンジしつつ誰にでも分かるデザインは難しかったですね。それでもこの3人はかなりうまく処理できたのではないでしょうか。

編：背景がかなり細かいところまで書き込まれていて思わず見とれてしまいますが、実在の名所などを参考にしているのであれば教えてください。

戸田：ほとんどがオリジナルのイメージですが、いくつかは実在する場所をモチーフにイメージを膨らませています。ナツメは沖縄の朱里城、霞は清水寺がベースです。

編：鴉などは他のキャラと随分違った印象を受けますが、どういうイメージの元に生まれたキャラなんですか?

戸田：ずばり、「狂気」です。

ストーリーの結末はファンの数だけ存在する

編：バックストーリーや設定がかなり詳しく、ゲームをプレイするのとはひと味違った楽しみ方ができますが、実はこの緻密な世界観をふんだんに活かしたRPGの開発が進行中！ なんておいしい話はありますか?

戸田：現在のところありません。世界観を作っていくと、元のゲームを離れて展開していくのが楽しみなところがあります。もちろんRPGという形でできるのもおもしろいと思いますし、ファンの方々がどんどん膨らましてくれるのも楽しみです。

編：覇王が倒れたあと、黄金城はどうなってしまったんですか? 覇王とともに滅びてしまったんですか? それとも覇王は再び封印されてしまったんでしょうか?

戸田：黄金城の力など関係なしに、貧しい人々に黄金がばらまかれていくハッピーエンドです。（ゴエモンのED参照）。

編：サスケは覇王を倒したあとも、抜け忍として追われる日々が続くようですが、結局、サスケはカムイとの決着をつけたのですか? それとも2人の決着は次回作に持越しなんでしょうか?

戸田：想像におまかせします。主人公（使用キャラ）が複数いる格闘ゲームでは、サイドストーリーをどんなに大量につくっても、結末はキャラ数（×ファンの数?）だけ存在しますから…。

読者からの質問編



ニンジャのみなさん。雲仙でけぇ…。

Q：鳳凰と天和は、退魔師、陰陽術師と、職業（?）が似ていますが、実は何か関係があったりするんでしょうか? 群馬県（J・Eさん）

A：あるといえばあるし、ないといえばないのでしょうか。鳳凰の師匠の老退魔師と、天和は従兄弟です（祖父が同じ）。鳳凰の性格も少しナルシストが入っており（自分で自分を臥竜鳳雛とかいってる）、師匠もちょっと砕けた性格だったのではないでしょうか?

Q：蘭丸と一緒にいる白い蛇はペットなんですか? 名前はありますか? 東京都（I・Sさん）

A：剣に変化する方でしょうか、勝ちポーズで髪を結わえていた方でしょうか? 剣の方は蘭丸の魔剣〝邪魅〟が変化したものです。蘭丸は信長封滅後、しばらく白蛇の姿ですごしていたので、その頃の蘭丸の姿かもしれません。髪の毛を束ねている方は〝力丸〟（蘭丸の末の弟の名前）です。弟の転生というわけではなく、蘭丸の魔力でちょっとしたものに命を吹き込み、使い魔にしている蛇に、生前の弟の名前をつけているだけです。



蘭丸の昔の姿ともいわれる白蛇くん。弟の名前をつけるなんて蘭丸って結構お茶目さん。

Q：鴉と一緒に旅をしている（鳥の）カラスに名前はありますか? 兵庫県（H・Tさん）

A：蘭丸の蛇と同じく、刀の変化したものなので、今の名前は〝凶〟でしょうか。前世は己の一族を裏切った男で、鬼畜道に堕ち、あのカラスに転生しています。勝ちポーズでは鴉とおそろいの髷を結っていますが、呼び寄せる時にはありません。飛行形態では収納されるという噂が…。

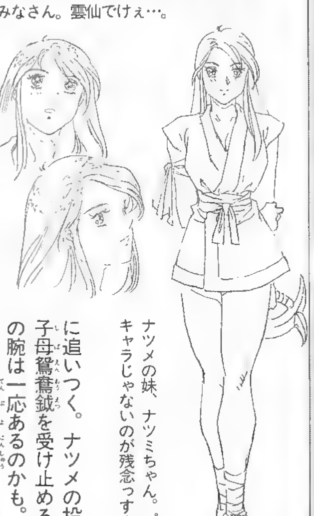
Q：ナツメは髪も金髪で外人っぽいですが、国籍はどこなんですか? 愛知県（N・Mさん）

A：彼女は南琉王国（琉球、つまり沖縄がモチーフ）出身です。彼女の住む島（とりあえず本島ではないらしい）は異人の血を引く人間が多いようです。

Q：ナツメの妹について色々知りたいです。プロフィールを教えてください。 神奈川県（M・Sさん）

A：名前はナツミ。身長154cm、体重秘密、年齢14歳。仲の良い姉妹だったが、ナツメは突然旅に出てしまう。姉が最近悪夢に悩んでいたことを知っているので、なにか力になれればと思い、そのあとを追う。

無鶩流の腕は姉に遠く及ばないが、ハブ狩りの腕は島一番。途中で聞いた白い蛇（姿を変えて暗躍している蘭丸）の噂に思わず心が躍り、本土に渡ってからは当初の姉を追うという目的を忘れかけていた。必要以上に蛇に執念を燃やすのも実は己の血の影響なのだ。ナツメのEDですべてが終わったあとに、やっと姉に追いつく。ナツメの投げた子母鴛鴦鉞を受け止める程度の腕は一応あるのかも。



ナツメの妹、ナツミちゃん。プレーキャラじゃないのが残念っす!

Q：〝天舞四人衆〟の残りの2人は、どうしてゲームに出なかったのですか? 岐阜県（H・Mさん）

A：彼ら（天舞衆）は、基本的に世の情勢を動かすことはできません。基本的にカムイもサスケを追って動いているわけですし（闘いながら自分の使命に気づきはじめる）、仮にその重い腰をあげても、不知火は330歳のじじいで、サガは美形ではあるがちょっとおっさんなので…。

Q：蘭丸と信長の関係が仲間うちでけっこうウワサになってます。そこで、お聞きします。ずばり、2人はどういう関係なんでしょうか? 非常に気になって仕方ありません。教えてください。 大阪府（Y・Kさん）

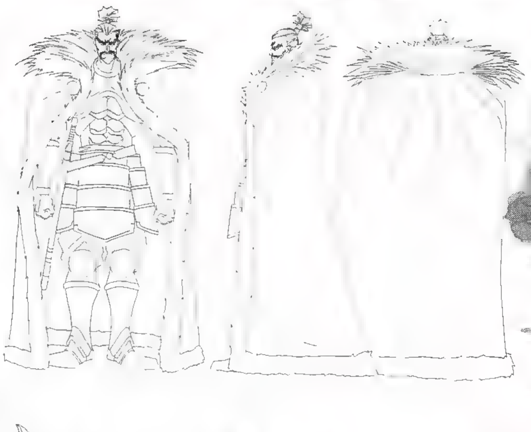
A：ずばり！ そんな関係です。ちなみに蘭丸の性別は不明です。

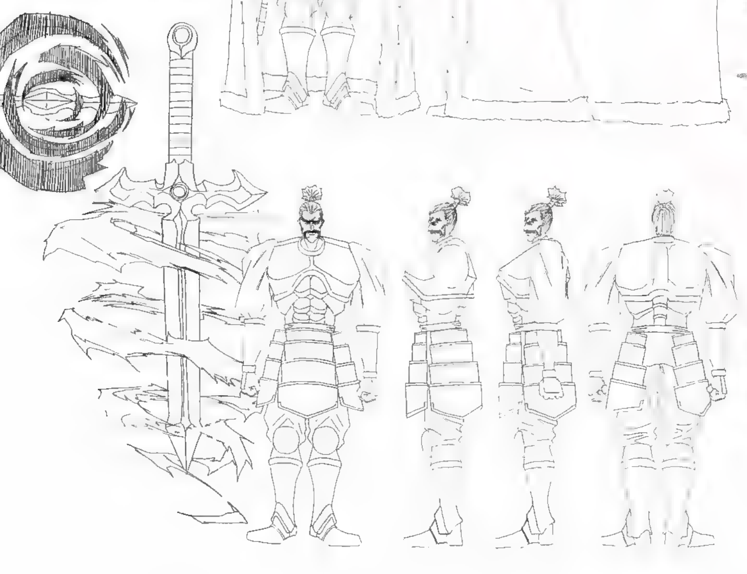


ずばり！ こんな関係の2人なのである。分かったかな?

設定原画集&キャラ別ストーリー

信長（のぶなが）









～無明神楽蘭丸・滅界覇王信長の章～

覇王入城

燃え盛る暗土（安土）城の天守閣には、この国時叛宮の実質的支配者、滅界覇王信長にその寵臣・光輝神楽蘭丸、そして覇王信長の忠実なる家臣・智知将光秀の3人と、彼らの手勢だった者の屍が転がっているだけかのように見える。だが、そこでは信長の腰にある封の剣を奪い返そうとする「己」の一族との熾烈な闘いが繰り広げられていた。

忍びの真祖ともされる「己」は、信長たちの前に姿を現さずに、天井裏から、あるいは炎をぬって、そしてあるいは影の中から襲いかかりすぐに消える。一撃離脱の戦法でじわじわと信長たちを狩り立てる。恐らくは十人いや、それ以上の追手が目に見えぬところに潜んでいるのだろう。眼前に立ちはだかる百人の敵を斬ることよりも、姿を見せぬこの追手たちとの闘いの方が、信長にとっては苦しかった。部下たちは一人倒れ、二人倒れ…最後に残った二人も、すでに肩で息をしている。

「…くくっ…さすがにちいとつらいかのう」

信長がつぶやく。

「…何を仰せられる。この光秀と蘭丸、何としてもお館様を守りぬきましょうぞ」

光秀が精一杯の強がりをいう。この暴虐な主君の弱音を聞くなど、初めてのことだった。

（とはいえ、お館様も蘭丸も限界か…おそらく十人衆がきているな…。よりにもよって己の者に倒されるとは…。いや、これも運命…これでよいのだ…）

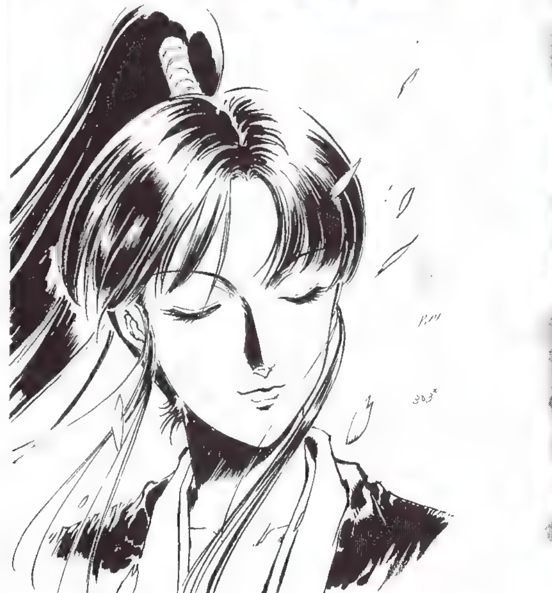
光秀は信長と蘭丸の盾とな

※光輝神楽は蘭丸の昔の（生前）のあざなです。





蘭丸（らんまる）





るように体を乗り出した。次に己の刃に倒れるのは自分だと思っていた。何もない空間に対して構えをとる。次の一撃、自らの首と引き換えに一人は道連れにするつもりであった。

信長もまた光秀の覚悟を悟り、ふらふらになっている蘭丸の肩を抱く。しかし、次の追手は彼らの背後、何もないはずの壁から襲いかかってきた。咄嗟（とっさ）に信長が斬り払う。真っ二つにされた追手の返り血が、覇王の体に降りかかった時、腰の鞘に納めたもう一つの剣がほのかに輝きはじめた。

（血か…？　生きた者の？いや、あるいは……己か！）

手がかりはつかんだ。だが、今のこの絶望的な状況ではそれを試みる余裕はない。神出鬼没（しんしゅつきぼつ）の敵を相手に、破壊の権化とすら呼ばれた信長も今や満身創痍（まんしんそうい）であった。封の剣の輝きも薄れてしまっている。

（ようやく手がかりを得たというのに…我が天運もここまでか…）

封の剣を見つめ、悔しさに震える信長。その手をぐいと握った者がいる。

（？）

その細く白い腕の持ち主と目があった瞬間、信長の腕に、今まで何度も味わった感覚、肉を貫く感覚が伝わってきた。

「蘭丸！」

蘭丸は封の剣を持ったままの信長の手を、自らの胸に突き立てていた。

「お館様…おゆきください…黄金…城へ…」

胸から大量の血を噴き出しながら蘭丸の体が倒れ込む。咄嗟に蘭丸の体を支えた信長には何が起こっているのか分からなかった。

「覚悟！」

そのスキを見逃さず信長めがけて己の追手が斬りかかる。

「お館様！」

はっ、と光秀が反応するが、遅かった…。確実にその刃は覇王の首をはねたかと思えた…が、追手の体は光り輝く壁によってはじき返されてしまった。

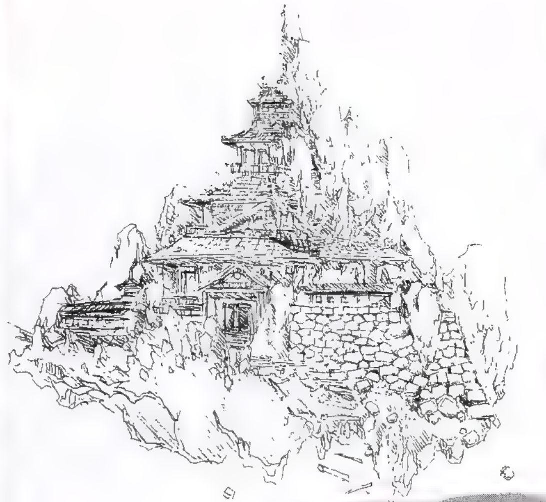
「！」

追手に驚愕の色が走った。蘭丸の血を浴びた封の剣から発せられた光は覇王たちの周囲に広がり、信長、光秀、そして蘭丸の亡骸（なきがら）を包むと同時に、僅（わず）かに床面から浮き上がらせていた。黄金城の解放である。蘭丸の血に反応し、ついに黄金城への道が開かれたのであった。このままでは史上最も稀な暴君の手に黄金城が渡ってしまう…。だが、この瞬間を最も待ち望んでいたはずの信長は、なおも蘭丸の屍を抱え呆然としているのみであった。すでにどのような理由で黄金城の鍵が開かれたのかを考えることもできない。ただその腕の中で冷たくなっていく最愛の寵臣（ちょうしん）を見つめている。

剣を手に入れて以来、法力、霊力、陰陽術、贄など、ありとあらゆる方法を試みた。血の試みももちろんおこなった…。何百人もの血が封の剣に注がれたが、それはすべて無駄に終わっていた。恐らく己の一族の血のみが封の剣を発動させる鍵であったのだ。それに気づいていれば…あの、己を裏切った男、烏丸（それは蘭丸の父だったのだが）を斬った時に、この剣で斬っていれば…。信長の心は悔恨（かいこん）の念に満ちていた。彼の生涯を通してその胸を焦がし続けた喜び黄金城の力を手に入れた喜び



など微塵もなく、それと引き換えに失われたただ一人の、ほんの小さな安らぎを与えてくれた者への思いだった。
（蘭丸…蘭丸…蘭……ぐ…）
　鈍い音とともに信長の胸に激痛が走り、初めて彼は我に返った。
「光…ひ…で…」
　最後の最後まで信長を守り続けてきた光秀の刀が、背中から信長の胸を貫いていた。彼もまた、世に紛れて生きる己の一人であった。
「…ご容赦を…」
　今まで彼らを追いつめていた己の一族の精鋭・天嶺十人衆…その最後の一人、天智こそが光秀のもう一つの姿であった。入城の方法が不明なままならば、信長への忠義に従いこの場所でともに果てようと思っていた。だが、黄金城への道が開かれてしまった時、本来の使命に従うことを選んだのだ。
「ぬおおおおお！」
　どこにそんな力が残されていたのか、その胸板に光秀の刀を突き立てたまま、覇王は光秀の体を弾き飛ばし、仁王立ちとなった。
「天聖の龍叉！　天舞の不知火！　天嶺十人衆よ！　いるならば姿を見せよ!!」
　鬼神のごとき形相で信長が叫ぶ。信長を包む光球を取り囲むように己の一族が姿を現す。十人衆の上で己の一族をたばねる天聖の龍叉、十人衆の天和・和の介、天牙・雷蔵、天紅・春霞、天剛・大仙、天明・孔凰、天火・一右衛門、天翔・斬華、そして天舞・不知火、配下の忍びたち…。彼らも普段は人に紛れて生きてきた。精鋭・十人衆同士でも、この覇王追討が初対面の者もいる。
「久しいな…不知火…。貴様…ぐ…まだわからぬか！　この不浄の世界を救うには、強大な力こそが必要なのだ！　ぬしらただ見ているだけの腰抜けが何をした！」
　不知火が静かに応える。
「黄金城の力、あの強大すぎる力は人の手には渡すことはできない。何人たりともな…。お前にも分るはずだ。滅界覇王…いや、天魔・信長よ…」
　信長もまた、己の一族の血を引いていた。光秀さえもしらぬ事実であった。
「ふっ…変わらんな…。所詮お前らは何千年も前の亡霊の遺言を守り続ける墓守にすぎぬ！　我は不滅なり！　千度この体が焼かれようと、必ずや力を手に入れてみせる！」
「くるがいい、信長よ。ならばわれら千度生まれ変わって貴様を封ずる！」
　不知火がいい放つ。仮にこのまま黄金城に入り命を取り留めたとしても、黄金城そのものを封じる手立てがないわけではない。信長もそれは知っている。だが、あらゆる手段を用いて必ず復活してみせると誓った。かつての友との二度目の決別であった。
（まずは…この命が…どうなるかだがな…）
　胸からの出血が止まらない。さすがの覇王もがっくりと膝をついた。彼を包む光球が炎の天守閣の屋根を突き破り上昇していく。
（まあよい……天が…いや、黄金城が我を生かすかどうかよ…。）
　薄れていく意識の中で信長はそう思った。
三百年の昔、天凶十年、六月二日未明のことである。
（覇王入城：終）



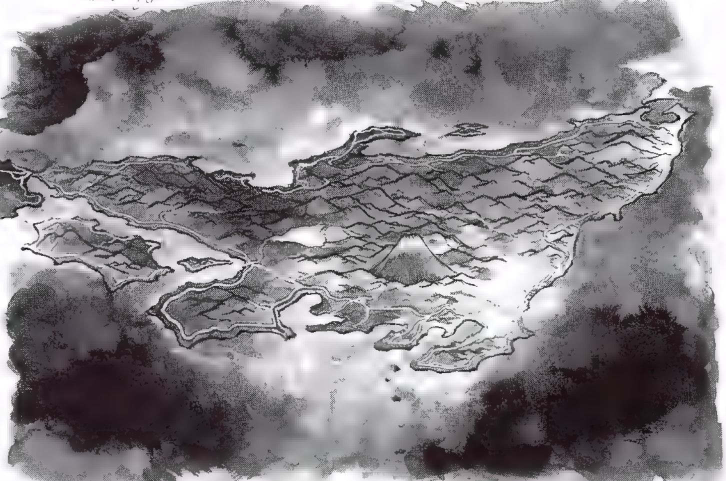
黄金城

この物語に深く関係している謎の城。

この力を手に入れるために、黄金城をめぐる戦が何度も起こっていたらしい。

信長との最終決戦の場所でもある。





時叛宮

この物語の舞台となる国の地図。ちなみに、この漢字は当て字らしい。

しかも300年の間、戦の絶えることのない物騒な国である。真ん中に描かれているのは富士山？



NINJA用語辞典・ニンジャの世界が200倍わかる!

字：あざな

この時代の時叛宮には姓という概念はない。よって、便宜上必要な時には名前の前に仇名、通り名がつく。

〝聖伝白龍叉介〟の『聖伝白龍』がそうなのだが、これは聖伝真道流の後継者であることから忍びの里のみで使われているのだろう。外に出れば〝漆黒の鷹〟かもしれないし、〝天舞の白狼〟かもしれない。よって、ゲーム中に使われることはない。

黄金城：おうごんじょう

時叛宮にいい伝えられている謎の城。時空の狭間にあり、乱世になると蜃気楼のように天空に現れ、森羅万象を操る力を持つといわれている。

三百年前に己の一族によって、覇王と封印の鍵である封の剣もろとも結界の中に封じ込められてしまう。

封印を解くには己の一族の血が必要で（蘭丸勝ち台詞）、また、己の一族としても封の剣が中にあってはいつ封印が破られるかわからず危険なので回収したい。蘭丸を倒したあと、主人公は自分の血によってあえて封印を解き信長との直接対決に挑むのであった。

勝って兜の：かってかぶとの

いうまでもないが「緒をしめよ」である（霞勝ち台詞）。

臥竜鳳雛：がりょうほうすう

臥せている竜、鳳凰の雛、まだ世に出ていない偉大な人物を指す。鳳凰君、自分でいうのは少し変ですよ（鳳凰勝ち台詞）。

己の一族：このいちぞく

三百年前の事件にからむ一族。忍びの真祖の一族ではないかと思われる。代々黄金城を守護する使命をおびてるが、その彼らでさえ黄金城がいつ、誰によって、何のために創られたのかは知らない。どうやらサスケと霞については〝己〟の末裔であるらしいというのはわかっているのだが…？

忍びの掟：しのびのおきて

「抜け忍には死」

時叛宮：じぱんぐ

この世界での日本。時叛宮というのは一部の地方の当て字。戦国時代のようないわゆる乱世が300年以上続いている。

超力：ちょうりき

端的にいえば〝気〟に近いものであろうと推測される。ニンジャのキャラクターは全員これを使用できる。

体の中にある超力を蓄積して出すのが「超力必殺」、ピンチになると発揮できる「真超力」、相手を確実に仕留めるための「闇超力」などがある。

覇王：はおう

諸悪の根源

封印：ふういん

黄金城はその力が悪しき者にわたるとまずいので封印されているらしい。覇王はこの中に閉じ込められ、何とか復活しようとしている。

武器：ぶき

登場人物は全員が武器を持っている。二刀小太刀や忍者刀といったまともなものから、子母鴛鴦鉞などのマイナーなもの、はてはハンマーや包丁、鉄砲といったとんでないものまでそろっている。

この中で鴉の「凶」と蘭丸の「邪魅」は一見まともな長刀だが、動物に変化したり、持ち主になついていたりと、怪しい特徴を持つ点で共通している。

封の剣：ほうのけん

信長が所持している怪しい方の刀。燃えているは勝手に相手を切り裂くはで、かなり凶悪だが、実は黄金城の封印、および本体機能の鍵である。黄金城をめぐる闘いは実質この剣の争奪戦である。

夜郎自大：やろうじだい

自分の実力を知らずにえばり散らす者の例え（天和勝ち台詞）。

洋方太歴：ようほうたいれき

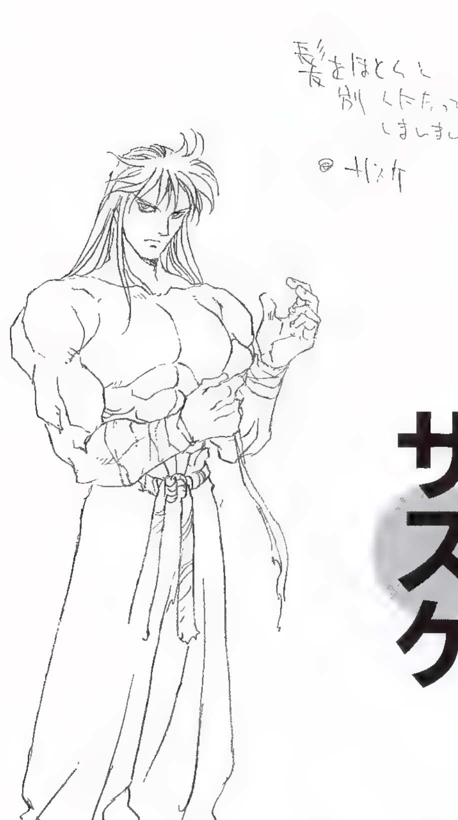
西暦のようなもの。この世界での全世界スケールの年号。

同意語・「井の中の蛙」

蘭丸：らんまる

なぜ彼（彼女？）が城の外に昔の姿でいるかというと、三百年前の闘いで自分の血によって黄金城を開封、覇王を城に送り込むが、当然その時一旦死んでいる。実は西洋の秘術で白蛇に転生して、覇王の復活を虎視眈々と狙っていた。

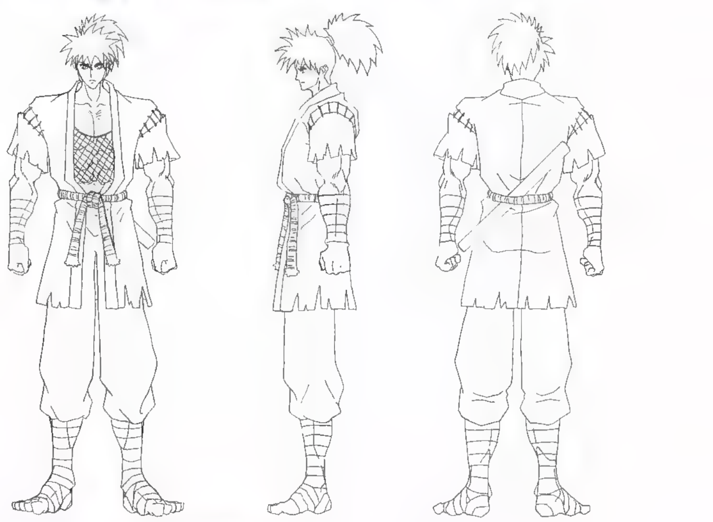
覇王は封印の隙間から黄金城の力を送り、蘭丸を操って封印を解こうとするが、その力は微々たるもので、最初の百年は蛇のまま、次の百年に人としての意識を取り戻し、その次の百年は時々人の姿に戻れるようになるという気の遠い時間がかかった。そしてさらに完全に人の姿を取り戻した時点で、蘭丸はいよいよ本格的に動き出したのである。



サスケ







～聖伝白龍叉介の章～　白龍離別

天舞四人衆…この国の数多き忍の流派の頂点に立ち、統括する最高の機関である。彼らの号令は時に対立する流派を取り持ち、時に暗黙の了解を破った流派を根こそぎ壊滅させる。すべての流派から尊敬と恐怖の念を抱かれ、かつ乱世のいずれの勢力にも属さない〝忍の真祖〟の後継者たちである。

わずか二十一歳のサスケがその1人であることは、にわかには信じられないだろう。天舞の里の苛酷な修業を通常の半分の期間で習得してしまったスゴ腕である。

その夜、サスケはふと小屋の外に人の気配を感じた。同時に血の匂いも…。

一瞬の緊張…。だが、その気配はなつかしい、知っている者だった。

「親父殿！」

戸を開けたサスケの前に倒れていた血まみれの男は、長い間行方知れずの父であった。聖伝真道流の継承者であり、幼いサスケにその技術のすべてを伝え、ある日突然姿を消した。その後、サスケは父と親しかった天舞の里に預けられている。八年ぶりの父と子の再会であった…。が、その深い傷はもはや助かる望みはない。

「サスケ…時間がない。すべてを話そう」

瀕死の父は彼らの中に流れている血の秘密を語った。

かつて覇王と闘いこれを封印した〝己の一族〟。自分たちはその末裔であり、今再び覇王が復活しようとしていることを阻止しなければならない。

父はこれを察知し、密かに探っていたが、今一歩のところで反撃にあってしまった。

「覇王に先駆けて復活した奴を…倒さなければならない」

「奴？」

「蘭…」

父の言葉はそこで途切れ、二度と発せられることはなかった…。

父の話が誠ならばこの闘いは一族の血を持つ自分たち親子の宿命である。危険な旅に仲間たちを巻き込むことは避けたかった。サスケはその晩のうちに誰にも告げず旅立つ。

忍に墓はない。父の亡骸を埋めた山を、サスケは振り返ることはなかった。

（白龍離別：終）



カムイ





〜黒風影虎神威の章〜

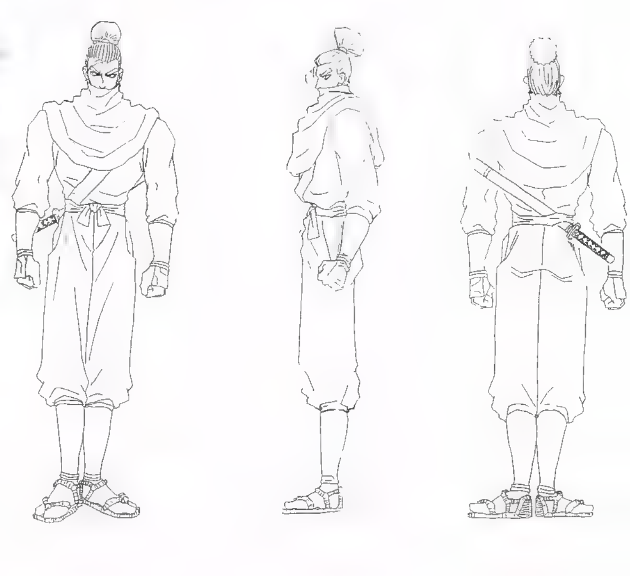
黒虎追撃

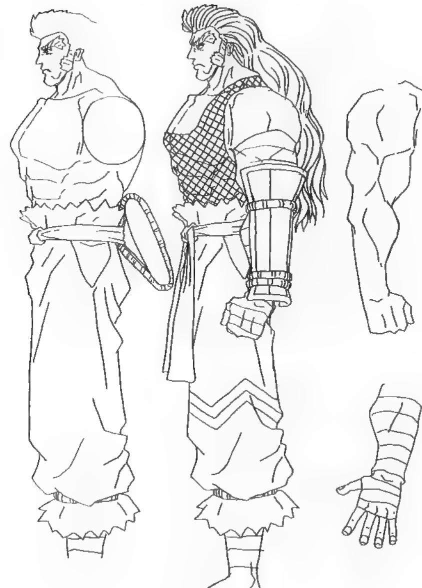
「…サスケが抜けた！」
天舞四人衆の長、不知火はただそれだけを告げた。
その場にいる上忍下忍数十人、そして四人衆のカムイ、サガ…すべての者が自分の耳を疑い息を飲む。
サスケ…もともとは天舞の里の生まれではないが、少年のころに里にきて以来めきめきと腕を上げ、最年少で忍の頂点である天舞四人衆となった達人である。誰もがその実力を認め信頼していた。
だが、最も衝撃を隠せなかったのは、他ならぬカムイであった。サスケもカムイも他の若者たちの半分の期間で修業を終えている。歳は1つ違っていたが、常に好敵手として技を磨き、時に争い、時に助け合った友であった。しかし、サスケからは何も聞かされてはいない…。
重苦しい雰囲気の中でサガが口を開く。
「奴めの処分はいかほどに…」
教官として若手を指導する彼は常に冷静でなければならない。答えは分かり切っている。抜け忍には死あるのみだ。
「サスケを討つお役目…このカムイめに」
サガの表情に動揺が走る。確かにサスケの実力に並ぶ者など四人衆以外にはいない。万一の時は自らが向かうつもりであった。
「お前にきれるか？　友であったサスケを…」
サガの問いにすべての空気が凍りつき沈黙した…。それは一瞬だったようにも思えたし、永遠であったようにも感じられた…。
「友なればこそ、この手で…」
もはやそこにかつてのカムイはいない。忍の掟のためにすべての情を捨てた暗殺者がいるのみであった。

（黒虎追撃：終）











雷牙（らいが）







～無法赤狼雷牙の章～
赤狼敗北

「おいジジイ！　何がおかしい!!」

二百件目の道場破りに成功し、道場主が差し出した金で飲んでいる上機嫌の雷牙だったが、酒場の片隅で彼の自慢話を蔑むように笑った老人を見逃しはしなかった。

酔った勢いで表に連れ出す。さすがに外の風に少しは頭が冷えた。

(ただのジジイだ、俺らしくもない。しょうがねぇな、2、3発軽く殴って終わりだ。早く飲み直そう…？)

次の瞬間宙に浮いていたのは雷牙の体の方だった。二升ほど空けているとはいえ、普段の彼からしてみればまだ晩酌にもならない量である。気を取り直し何度も襲いかかるが、結果は同じであった。

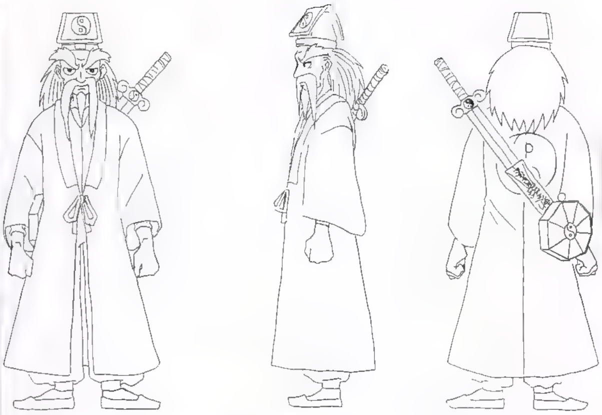
すっかり酔いも醒めた雷牙は老人に何度も頭を下げ弟子入りを頼み込む。老人はなかなか首を縦にふらなかったが、雷牙のあまりのしつこさについに根負けした。

それから老人に師事し、真影流と呼ばれる忍術と柔術を組み合わせた格闘術を学ぶ。強いとはいってもすべてが自己流の闘い方でしかなかった雷牙には、理論に裏打ちされた格闘術は新鮮なものであった。

ともに酒を飲むことが2人の唯一の楽しみであったが、どんなに酔っても老人は自分の過去を話すことはなかった。雷牙にとっても老人はおそらくどこかの武将に指南役か何かで仕えていた位の想像で充分であったし、雷牙自身も農民の生活がいやで家を飛びだし、目的もなくただ強くなるために暴れ回ってきただけのぐれ者でしかなかった。

修業をはじめて3年目に雷牙は山を下りる。自分の力を試すことと、恩返しがわりの酒代稼ぎのために、勝金稼ぎをはじめた。彼の技に逃げ果たした者はいない。たった一人、天下無双の大泥棒、ゴエモンを除いて…。

(赤狼敗北：終)





天和（てんほう）



～陰陽雲水天和の章～

陰陽暗示

「半島…よりも東。ジパングか」

老人は白くなった髭をさすりながら考え込む。最近の大気の不穏な気配を占ってみた結果、その源は極東の島国にあると出た。

この香港に移り住んで四十年、故郷である韓の半島に何かが起こっているのではと思ったが、占いはもっと東の地を指し示していた。

この地に渡ってから習得した道士の稼業はすでに息子が受け継いでいる。天和流陰陽術の始祖として活躍したが、今や郊外で自然と戯れる悠々自適の楽隠居の身である。しかし、最近の大気の震えに鳥たちもおびえ、自分自身も妙な不安を感じる。陰陽道士としてのカンなのか、それとも他の要因なのか…。

「いずれにしても放ってはおけんのう、いってみるか、祖父の国へ」

もとよりさすらう血筋であったのか、祖父が若いころに住んでいたというかの国には興味があった。このただならぬ気配の源に飛び込んで、生きて還ることは難しいだろう。だが、今さらこの年になって未練もない。もともと好奇心が旺盛で、色々な土地を渡り歩き散々危険な目にも逢ってきた。いくつになってもその心は変わらない。体が動く限りは無茶がしたいものだ。

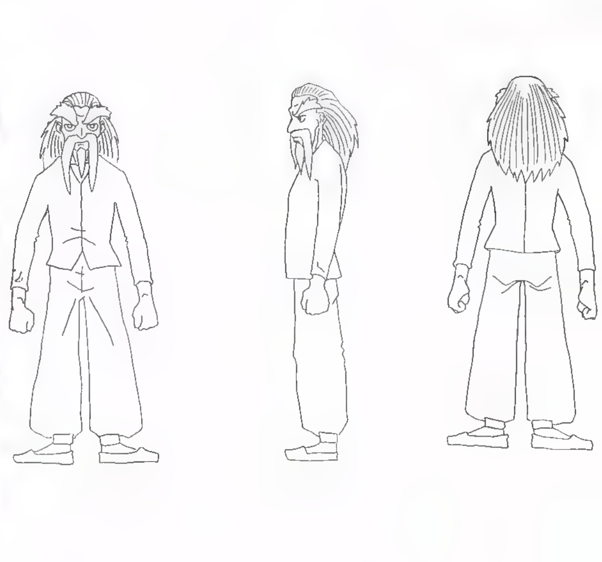
息子夫婦や孫たちに別れを告げる。いつものようにちょっと遠くへ出かけるといった程度の会話であった。

まだ見ぬ祖国の国に渦巻く怪しい気配。どちらかというと生まれた土地に骨をうずめたかったが…。

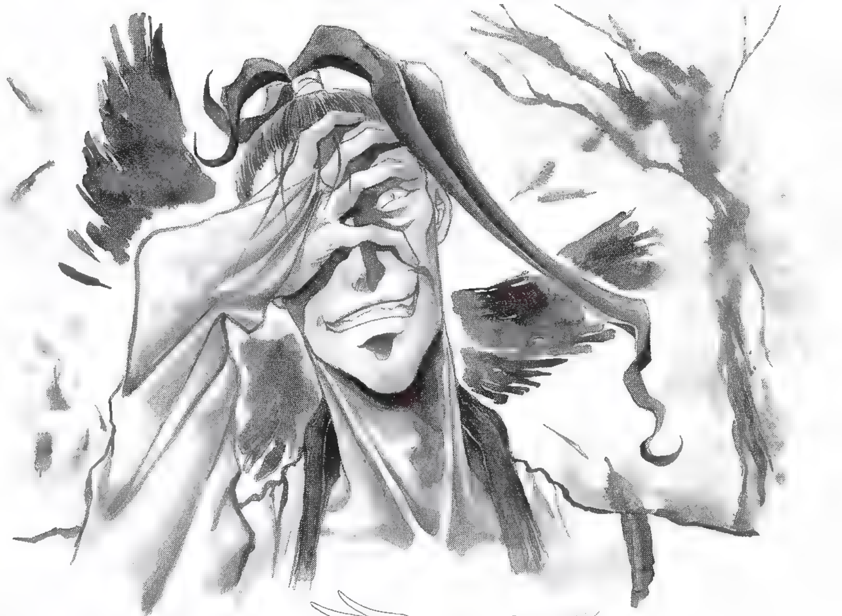
「なーに、どこで死んでもばーさんのところにはいけるじゃろう」

（陰陽暗示：終）









鴉（からす）



～涅槃無天鴉の章～　無天流浪

天涯孤独という言葉は彼のためにあるのだろうか。親の顔も知らず、誰が鴉と名づけたのかも知らない。何度人に裏切られてきただろうか、七つで初めて人を斬った時にはすでに他人を信じてはならぬと悟っていた。盗みと流浪の日々のなか、生きるために我流で剣の腕を磨き、用心棒や暗殺など、いくつもの修羅場をくぐり抜けてきた。

彼の回りには常に（鳥の）カラスの群れがいた。それは鴉が心を許す唯一の存在である。カラスは裏切ることはない、人間のように…。互いに言葉が通じるわけではなく、鴉が話しかけるわけでもない。だが、群れの中の年老いた悲しそうな眼の1羽は…彼が幼少の時から見守ってきた1羽ではなかっただろうか。なぜついてくるのかは彼にわかるはずもなかったし、遠い昔にそれを疑問に思うこともなくなっていた。

いつしか彼には漆黒のカラスの群れと陰惨な死の気配がついてまわると噂されるようになっていた。鴉は何も気にしない。

西国の高利貸しの用心棒に雇われた時のこと。屋敷を襲った町民のうち5、6人を痛めつけてやったが、結局彼を雇った高利貸しは数十本の刀や鍬やら鎌やらを全身に突き立てられ死んだ。儲けは手付金だけとなったが、別に構わない。

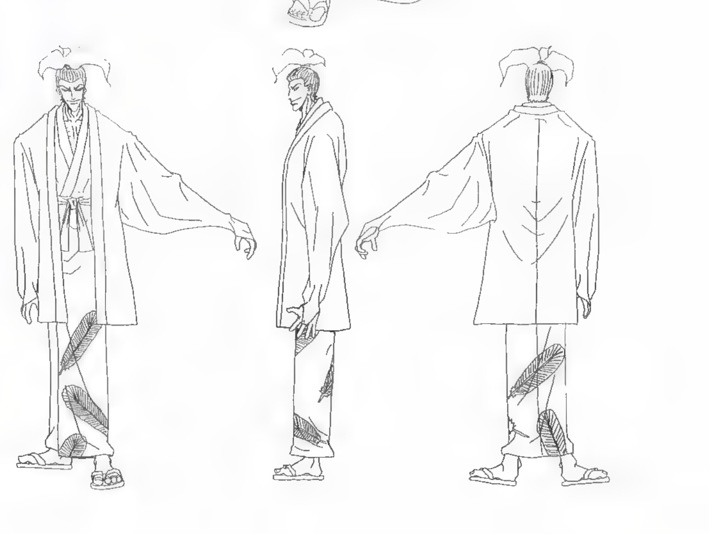
いつも一仕事終えた時に…。あるいは何も考えてない時にそうするように、鴉は夕暮れを見つめていた。次はどこへ向かうかと思っていたところ、いつもの老カラスが導くように東へ向けて飛び立った。

（奴から誘うか…珍しいこともあるものだ。どうせどこへいっても血がついてまわる）

鴉は何も考えることなくその後についていくことにした。

（無天流浪：終）

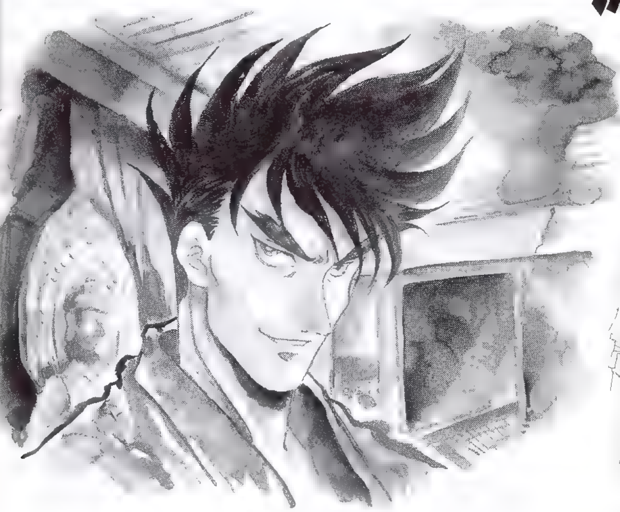


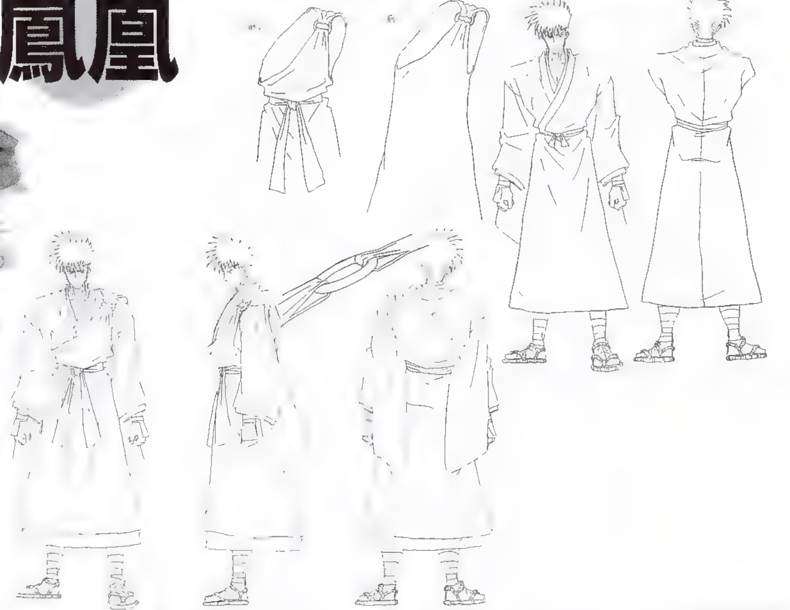






鳳凰（ほうおう）







～破魔明星鳳凰の章～
鳳凰決意

このあたりの村ではその洞窟に潜む魔物が続出していた。村人たちは金を出し合って１人の腕利き退魔師を雇う。洞窟に退魔師が入っていってすでに数刻…。

「へっ、今のはやっぱり最後のあがきかよ！　今決めてやるぜ、破ァッ!!」

断末魔の叫び声がこだまし洞窟が崩れ落ちていく。

「ククク…セイゼイ喜ンデイルガイイ…イズレワシラヨリモ強大ナチカラヲ持ツモノガ現レ、コノ世ハ混沌ガ支配スルダロウ…」

中から現れた退魔師に村人たちの歓喜の声があがる。が、怪物の最後の言葉を聞いた彼の表情は冴えなかった。

彼の名は鳳凰。まだ歳は二十三だが、退魔師の間で彼の名を知らない者はいない。普段は楽天家の普通の青年である。僧籍でありながら、町の仲間たちといっしょに、朝まで飲んだり、女の子を口説いたりと悪さばかりをしていた。

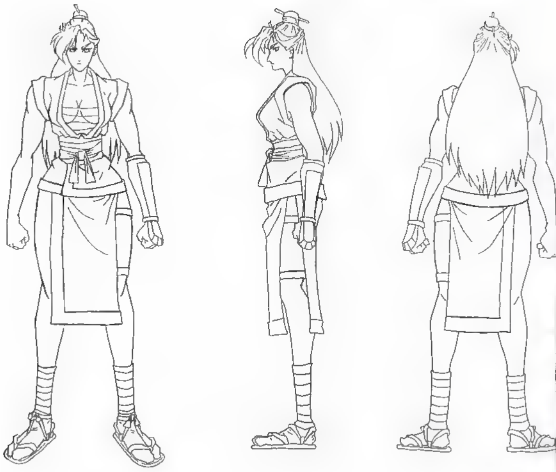
しかし、人に害をなす魔に立ち向かう時には、何人たりとも近づけない鬼神のような表情を見せる。

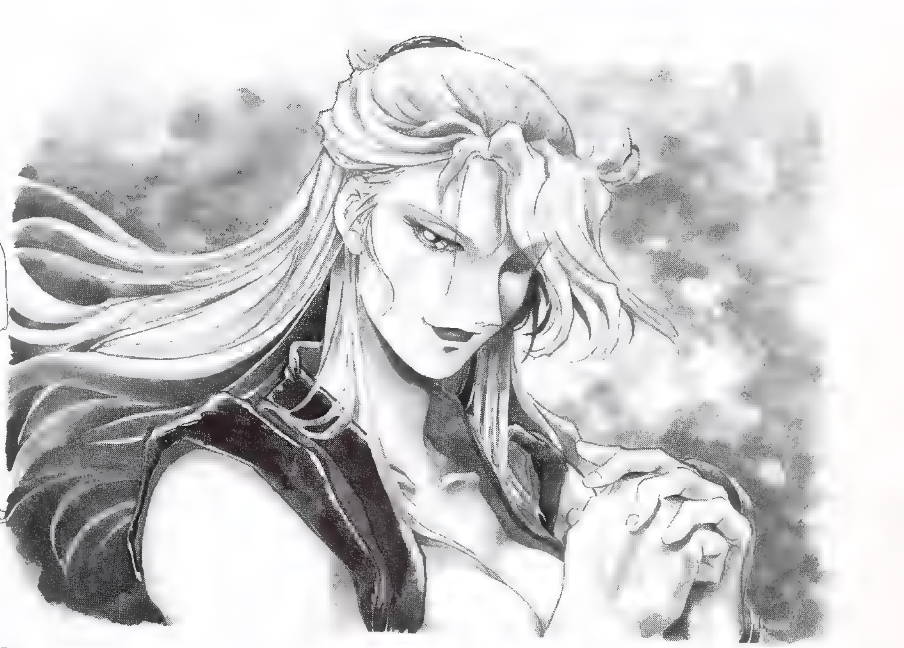
…自分はなぜこの力を持って生まれてきたのか…。彼の唯一の疑問でもあった。物心ついた時から魔の者を見ることができ、退けることもできた。だが、その力は同時に魔を呼び寄せ、彼の両親が犠牲となる。降りかかる火の粉を払うため高明山でより高度な術を学んだ。望んだ力ではない…。愛する両親を失ってまでこの力とともに生きていかなければならぬ理由とは…。力を持てば持つほどその疑問は彼の中で大きくなっていった。

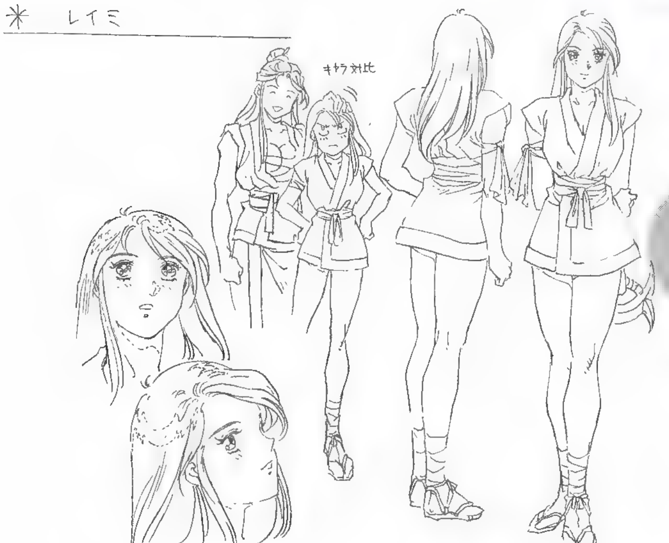
魔物よりも強大な存在が混沌をもたらす…もしかしたら今という時代に自分が生まれてきた真の意味とは、そいつを倒すためではないだろうか。

夜もすっかり更け、酔いつぶれて眠り込んでいる仲間たち。彼らはこれが最後の馬鹿騒ぎであることは知らない。旅支度を整えた鳳凰の目は、すでに魔と向かう時と同じ厳しい光りが宿っていた。

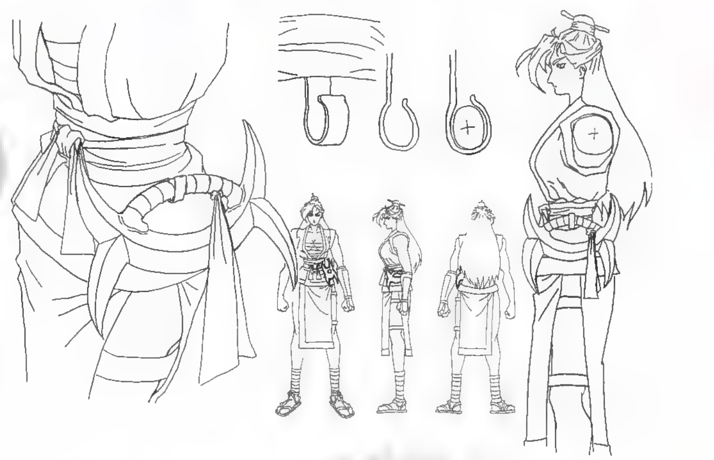
（鳳凰決意：終）







ナツメ



～南天朱雀棗の章～

朱雀飛翔

屈強な大男が砂浜に音を立て転がる。彼を打ち倒した相手は妖艶なまでに美しい金髪の女性であった。

「かなわんなあ、ナツメには」

倒された男はつぶやきながら起き上がる。彼の髪は黒であったが、周りで見ている仲間たちの髪や瞳の色は様々で、どうやらこの村には異人の血も多く交じっているようである。

「もっと内を固めなきゃすぐ懐に入られるよ」

ナツメと呼ばれた彼女はそうしかりつけた。彼女は幼いころより伝わる無鴦流格闘術を習得し、今や実力はどんな男も相手にはならない。教官としてやんわりといったつもりだったので誰も気がつかなかったが、ナツメは今、ひどくいらついていた。

男たちのふがいなさにではない。いや、それもある。しかし、もっと大きな要因は最近悪夢にうなされ、夜眠ることができないことである。

(私ともあろう者が…)

男勝りで勝負事には厳しい性格であった。その厳しさは他人にも、そして何より自分にも向けられている。誰にも負けたくない、ましてや夢などに。だが、その悪夢は起きている時までナツメを不安にさせる。何か巨大な力がナツメを押し潰す夢…。妹に揺り起こされることもしばしばだ。

今夜も恐らくは眠れないだろう…。憂鬱な気分で海岸を1人歩いていたナツメを、たまたま通りかかった村長が呼び止めた。長とはいうもののまだ若く、かつて彼女に無鴦流を教えた師でもある。2年前に鮫に片足を食いちぎられ杖をついているものの、村人の信頼も厚く、何かと相談相手になる人物である。ナツメも悪夢のことを話してみる。長も同じように何かを感じているという。

「わしにも原因は解らぬ…が、すべてはあそこにある」

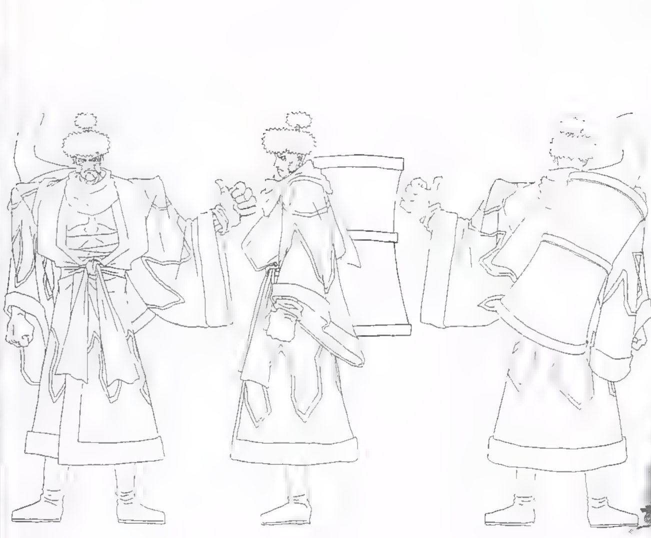
そういって長は北東の海を指した。

「…ジパング」

ナツメは悪夢の元凶を絶つべく旅立つ決心をする。月が…禍々しいほどに美しい夜であった。

(朱雀飛翔：終)







ゴエモン

～怪盗無双五右衛門の章～

怪盗御免

「あっ、お頭ぁ、無事でしたね」

「あったりめえよ、この俺様がしくじるわけがねぇだろ」

盗賊団の首領でありながら、部下たちが逃げるまで追っ手を派手に引きつける囮が彼の役割である。悪どいことをして私腹を肥やす者から金品を奪い、貧しい者に分け与えるのが彼らの仕事だった。そして残った金を、戦で家も親も無くした子供たちを養うために使う。手下の者のほとんども、そうしてゴエモンが育ててきた子供であり、ゴエモン自身ももとは孤児であった。

「しっかしあのライガとかヌかす賞金稼ぎ、いいかげんしつけぇ野郎だぜ」

前から時々追っ手の中に見つけていた姿だが、今夜はまるで先回りしていたかのように待ち構えていた。賞金稼ぎとしても武芸者としても相当の者だ。

(くっそう…。まだしびれてやがる)

雷を使う妙な技に、不覚を取ってしまった。煙幕を使いからくも逃げ延びたが、まだ左腕のしびれが取れない。次にあった時は…。

(殺りあわなきゃならねえなぁ…)

「お頭ぁ、次の標的ですがね」

部下の呼びかけにゴエモンは我に返った。

「え？　あ、ああ。それだがよぉ、この辺の金持ちどもは襲い尽くした。みんな他の土地を探ってきな。閻魔党もしばらく解散よ。俺もまた一匹狼にもどるぜ」

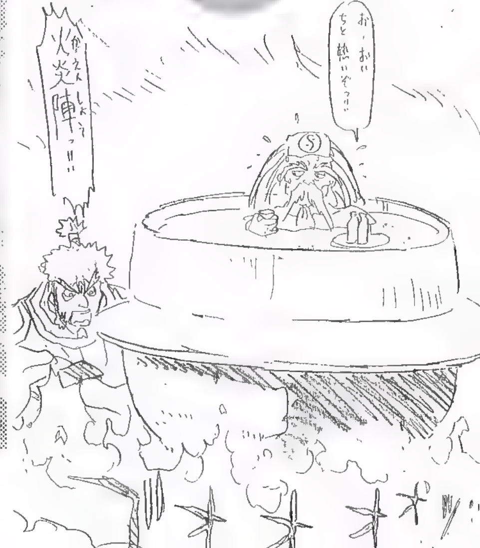
と手下に告げた。先の言葉はゴエモンの真意では無い。彼の胸中は決まっていた。

噂に聞く黄金城ってからには金銀財宝がざっくざくのはずだ。

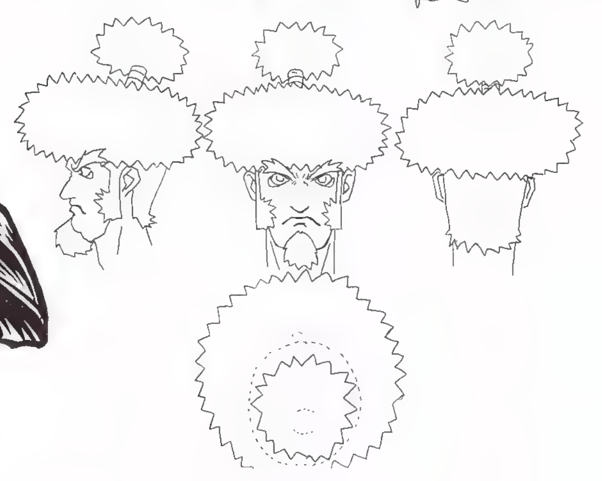
だが…、こいつは何かヤバイ感じがする。とてつもなく凶悪な。もし俺様の予感が当たっていたら…。

「死ぬのは俺様一人で充分だ」

手下たちは巻き込みたくはなかった。（怪盗御免：終）











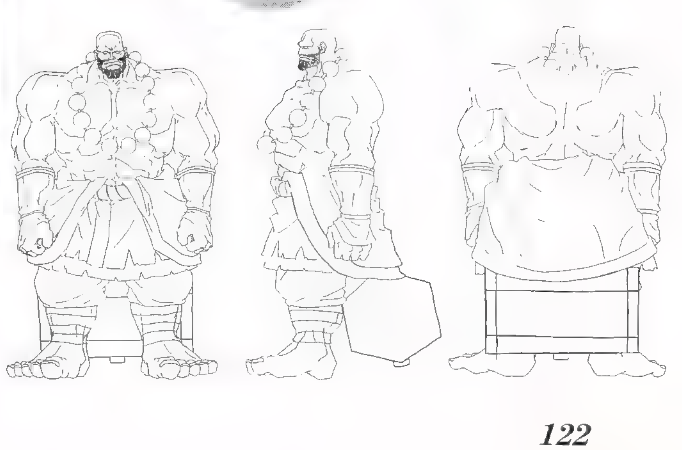
～金剛阿羅漢雲仙の章～羅漢号泣

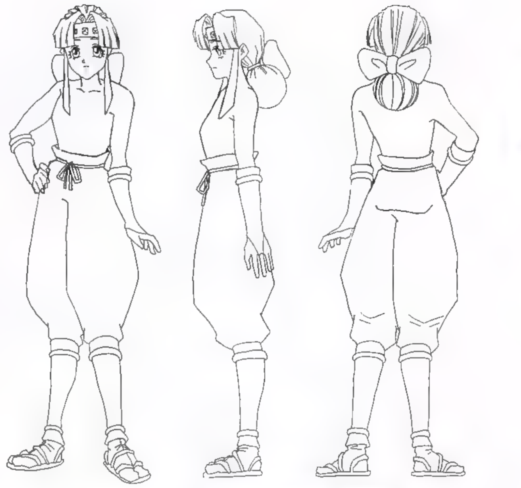
「またお主か、雲仙」
　呆れた表情で和尚はいった。今度は托鉢(たくはつ)の道中で乱闘騒ぎを起こしたそうである。もちろんこやつが怒りだすには、よっぽどの理由があったのであろう。普段はおとなしいが、1度切れるとまったく見境がなくなる。彼の周りには、恐らく止めに入ったのであろう仲間の僧たちが傷だらけで気まずそうに下を向いている。
　このところ雲仙の様子は確かに変だった。妙に落ち着かずイライラしている。雲仙自身もその原因をまだわかってはいなかった。
　雲仙はもともと寺の者ではない。巨大な体軀(たいく)を生かし、家を建てたり橋をかけたりの土木作業をして暮らしてきた。しかしある晩、彼らの建てた屋敷の完成祝いの席で、そこの主人である高貴な身分の者と酔って口論になり重傷を負わせてしまう。我に返って一目散に逃げ出し、たどりついたのがこの寺であった。和尚にわけを話し罪を詫び、さらにその性分を直すために寺に止まることを頼み込んだ。和尚もそれを許し、重傷を負わせた相手との話しもつけてくれた。
　つらい修業生活のためか最初のうちはいつも騒ぎを起こしていたが、どことなく憎めない普段の性格や、力仕事での頼もしさに、寺の者も苦笑しながら彼を見守っていた。最近は雲仙もおとなしくなってきたな…と思った矢先にこの事件である。
「今までのように寺の中で騒ぎを起こすのなら目をつむることもできるが、今度ばかりはそうはいかん。今日限り破門とする。…だがな雲仙、この寺を出ても、今までの修業を怠ってはならんぞ。この寺で学んだこと、外に出ても忘れるな」
　雲仙を気遣う和尚の優しさが彼の骨身に染みた。乱暴者の自分をそれでも心配してくれている。不安な気持ちも自分の修業不足だと思い、山を降りてからも1人修業を続ける。彼はその不安の原因が覇王の復活が近いためであることをまだ知らない。

（羅漢号泣：終）

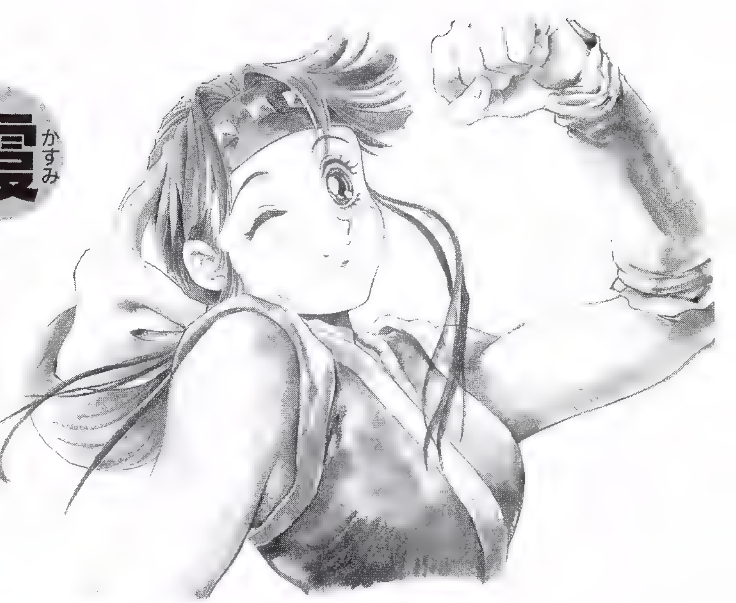


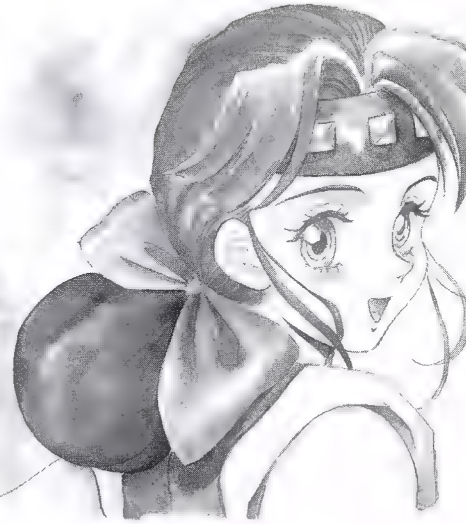
雲仙（うんぜん）

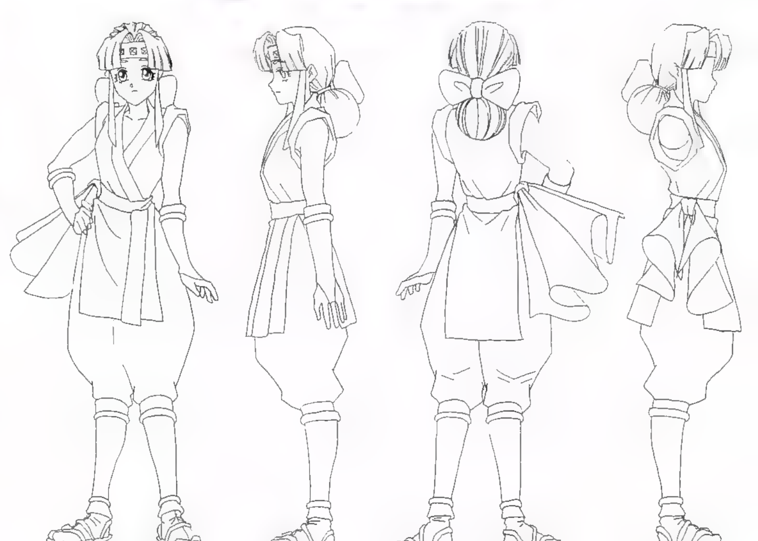




霞（かすみ）









〜紅天薫風霞の章〜

春霞出奔

薄暗い今の囲炉裏のそばに、白髪の老婆が1人座っている。その口がつぶやいた。

「霞」

「なあに、おばあちゃん」

囲炉裏の反対側に風のように1人の少女が現れる。いつもならここで、

「こら、おばあちゃんと呼ぶなといっておるじゃろう」

と、小言をもらうのだが、今夜は少し雰囲気が違っていた。不安そうな顔で少女は祖母の顔をのぞき込む。

「ふっ、おばあちゃんと呼ぶのは今日で最後じゃからな」

険しかった祖母の顔に少しだけいつもの優しさが戻った。

その言葉の意味は霞にもすぐ気づいた。

「明日でお前も十六。紅衆のくノ一の1人として、本格的な修業を積まなければならぬ。しかし、今夜はそのような話をするために呼んだわけではない。お主は気づいておるか、このところの天下の怪しい雰囲気を。それは、我らの血に大いにに関係することなのじゃ。昔、黄金城をめぐって、これを守護する我らの祖先と覇王の戦いがあった。辛うじて覇王を黄金城とともに封じ込めることに成功したが、封印の力は弱まり、ひところ落ち着いていたかに見えた戦乱が激しくなってきおった。覇王の復活が近い…」

何か異変が起これば我らは即座に覇王を封じなければならない…と、祖母は語った。

1人になってから霞は考えた。祖先が封じた覇王…そして、それを倒さねばならぬ自分…しかし…。

「考えたってしょうがないな、いつか闘うことになるんだったら今やっつけちゃった方がいいし、何よりも…修業なんてやってられないわよ」

好奇心旺盛な彼女は、すでに修業を一通りやってしまっていた。まだ一人前にはほど遠いが、今までに学んだことをさらに追及しなければならないこれからの修業は、とても退屈そうに思えた。桜の舞い散る中、書き置き1つを残し旅立つ。

『武者修行にいってきまーす 霞』

（春霞出奔：終）

メッセージ&ボイス集

全12キャラのメッセージ&ボイスがここに集結!!
各キャラごとの声優一言コメントつきの完全保存版だ!

◆◆◆メッセージ集◆◆◆

ナツメ

〈勝利時〉

●その程度で私にいどむと　ケガするよ!!

●あんたの技はそれだけかい?　なさけないねぇ

●琉球空手無鷲流ナツメ　この名を覚えておきな

●もう終りかい…そんなんじゃあ私を満足させることはできないよ

〈エンディング〉

ナツメ「誰だ!!」

ナツメ「さすがね、お姉ちゃん」

ナツメ「ナツミ…来ていたのか」

ナツミ「今ついたところだよ。何か手伝えることあるかな?」

ナツメ「ナツミ…ありがと。でも、もう終ったんだよ」

再び、姉妹たちの平和な日々が始まる…

蘭丸

〈勝利時〉

●これより先、　何人たりともとおしませぬ

●我があるじよ、愛しいあなた様のために　こやつらの血を捧げましょう…

●そなたの魂は地獄の亡者どもに喰らわせてあげましょう

●くっくっく…もっと血を流せ…その血が黄金城復活の鍵となるのだ!!

〈エンディング〉

「覇王の剣によって、天下を手中にせんとするおろか者よ」

「死を持ってつぐなうがよい」

「信長様…なにとぞお早い復活を…」

「この蘭丸、何百年でもおまちいたしております」

信長

〈勝利時〉

●人間五十年下天のうちを　くらぶれば夢幻のごとくなり

●死灰復燃　我は無敵なり

●去ね!!　こわっぱが!!

●うぬの腕では我が野望を、止めることはできん

〈エンディング〉

信長「邪魔者は消えた」

信長「行くぞ、蘭丸」

蘭丸「はっ!」

信長「今一度、天下を手中におさめるために」

この世は闇に閉ざされた…

覇王を止める者はもはやこの世にはいないのだろうか…

雲仙

〈勝利時〉

●南無…諸行無常の世の中よのう…

●力足らずは食が足らん証拠よ　腹みたされてこそ道はひらかれる

●無益なる戦に勝利し　食らう団子はすでに百と八つ…

●最近気合いの入っとらん奴が多い!!　この金槌でおしおきじゃ!!

〈エンディング〉

「悪鬼によって希望をなくした民のために、未来を築こうぞ!」

「よっしゃあ、やるぞぅ!!」

「おーりゃ、そぉ〜りゃ!!」

「うおぉりゃ、とぉ〜りゃ!!」

「せいやぁ!!」

ゴエモン

〈勝利時〉

●お主なんぞに興味はござらん　用があるのは黄金城だけでござる!!

●この大筒が火を吹けば　すべては丸く納まるでござる!!

●吾輩の名はゴエモン　天下無双の大泥棒でござる

●がっはっはっは黄金城を手に入れたら　金の墓を立ててやろう

〈エンディング〉

「黄金城は手に入れた、しかし…」

「こいつはどうしたら地上に降りるんだ?」

「う〜〜〜む」

「あるぜあるぜ、いい考えがな」

ゴエモンのはなった弾により、黄金城から、大量の金がこぼれ落ちた。

その金は、貧しい民の地にのみふりそそいだという…

霞

〈勝利時〉

●勝って兜の…　なんだっけ?

●えへへっ　強いでしょ私!!

●ほらほら!!　私はまだまだ元気だよ!!

●もっとしっかり戦って　がんばることを忘れちゃだめよ!!

〈エンディング〉

霞「あーあ、たいくつ…」

霞「平和なのはいいんだけど、つまんないなー。」

霞「またどっか行っちゃおっと!!」

霞「はっ!!」

父「そうはいかんぞ!!」

霞「やばっ!!」

霞「きゃっ!!」

父「修行もせず、なにをやっとるか!」

父「みっちりしごいてやるから覚悟しろ!!」

霞「やだ!　やだ!　やだ〜っ!!」

鳳凰

〈勝利時〉

●人も邪気に染まれば　魔物と変わらんな

●人の心に〝魔〟の影あれば　この鳳凰が断つ!!

●相手が悪かったな　臥竜鳳雛とは俺のことよ!!

●この世の森羅万象すべてが変わろうとも　俺に〝敗北〟の文字はない!!

〈エンディング〉

あれからいく月たっただろうか

魔王信長が倒れた後も

魔物の存在が消えることはなかった

鳳凰の戦いは終わらない

この世に魔物がいる限り

鴉

〈勝利時〉

●痛いか?　苦しいか?　地獄はすぐそこだぞ

●お前は一度死して　畜生道をさまよう必要がありそうだ

●血だ…血のにおいが　我を呼んでいる…

●鴉どもが　お前さんの屍肉を欲しているようだ…

〈エンディング〉

黄金城の脅威は去った

この後、彼の姿を見たものはいない

人々は彼のことを

神が送りし救世主とも、

時代の終りが生んだ悪魔ともいう。

彼はどこにいったのか

彼は何者なのか

それは誰にもわからなかった。

天和

〈勝利時〉

●勝った後のこの酒は　やめられんのう　五臓六腑にしみわたるわい

●手かげんしたつもりなんじゃが楽に勝ってしもうたわい

●血なまぐさい戦いの後は、ふろにかぎるのう　ふ〜う極楽、極楽

●ほっほっほっ〝夜郎自大〟の　言葉の意味を知ることじゃな

〈エンディング〉

「ばあさんどうやらまた死にそこねたようじゃ…」

「今回ばかりは、お前の所にいけると思うっとたが…」

「さあ〜て…次はどこに行こうかのう…」

「ワッハッハハ」

「いやぁ〜極楽極楽!!」

「この国のおなごは美人ばかりじゃのう」

「ばあさんや、まだまだ迎えにこんでいいぞっ　ワッハッハハ」

サスケ

〈勝利時〉

●己が生をつかむため　今日も永遠追手の始末　明日の暁見るために

●追手を倒すことだけが　己自身が生きる道　これ抜け忍の定めなり

●道理通らぬ相手には　我が剣持ちて　切り捨てるのみ

●己の道は修羅の道　通りし後に残るのは　空しき勝利と屍の群れ

〈エンディング〉

「!」

「新たな追っ手か!」

「何も変わらないのか…」

「抜け忍の掟も…」

「俺のさだめも…」

カムイ

〈勝利時〉

●つまらんな…　ふぬけの多い世の中よ

●己の技量も知らぬとは　愚かな奴よ…

●消えろ…　この世からな…

●我が名はカムイ　心を持たぬ闇の狩人

〈エンディング〉

「この世の中に力なき者が覇者になるなど、笑止!」

「時代は強き者を求めている誰よりも…強き者を…」

「力の支配する時代…」

「強き者が世を動かす時代…」

「ならば己が覇王となりて、時代の求める覇者となろう」

「この剣を持ちて!!」

雷牙

〈勝利時〉

●この特大鬼包丁に　斬れねえものなどなにもねぇぜ!

●あ〜あ　はらがへったぜ…

●弱えぇ弱えぇ!!　賞金首の連中の方が手応えあるぜ

●んっ!!　風向きが変わったな　こいつぁ血の雨が降るなぁ

〈エンディング〉

悪鬼信長を倒したことにより賞金かせぎライガの名は全国にとどろいた。

だが…。

「最近、歯ごたえのある賞金首がいやしねえ」

「たいくつだぜ…うぷっ!」

「なんだこりゃあ…」

「んっ!!」

ゴエモンあらわる、賞金十万両

「ヤツめ、やはり生きていたか!」

「今度は逃がしゃあしねえ」

「待ってろよゴエモン!!」

◆◆◆ボイス集◆◆◆

サスケ

はっ	攻撃（強パンチ系）
せい	〃（強斬り系）
や	〃（強蹴り系）
俺にかまうな	勝ち（素手時）
ひそうげつ！	必殺技／飛蒼月
ひそうけん！	〃／飛蒼拳
そうくうきゃく！	〃／蒼空脚・旋・烈
せいや	超力必殺
とぅあっ！	真超力、闇超力
くっ	ダメージ（小）
おうっ	〃（大）
くそー	負け（時間切れ）
ここまでか	〃（K．O）



サスケは主人公なのでかっこよく、忍者なのでおさえめに…というのが苦労しました。暑い夏です。♪君となっつっの日を〜一緒に飲み干したぁいね〜。でもあと３年経てば、空からキョーフの大王が降ってきて、地球人は滅亡すると信じてます。あぁ楽しみだな。

大園（おおぞの）　洋（ひろし）

カムイ

てい	攻撃（強パンチ系）
せい	〃（強斬り系）
はっ	〃（強蹴り系）
無駄なことを	勝ち（素手時）
そのへんでやめておけ	〃（武器出し時・楽勝）
あまいな	〃（　〃　・辛勝）
せいや	必殺技／風牙
くらえ！	〃／龍頭牙
ていや！	〃／殺鬼、超力必殺他
せや	武器取り出し
めつ！	真超力のフィニッシュ、闇超力
そあ	真超力
くっ	ダメージ（小）
くあ	〃（大）
うわぁー	負け（時間切れ）
俺がやぶれるとはー	負け（K.O）

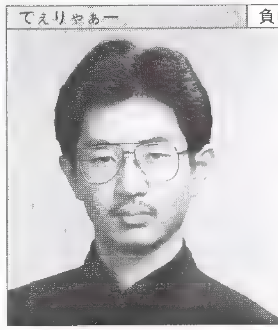


カムイは、実はとても人情的な人なのではないでしょうか。幼なじみのサスケと時には友として、時にはライバルとして接してきたカムイ。だからこそ最後は自らの手で！　その心の奥には沈着冷静な表情とは裏腹に、激しい感情が秘められているのでは？　そんな心の内を想像してしまいますね。

矢野（やの）雅彦（まさひこ）

ゴエモン

おらー	攻撃（強攻撃系）必殺技／轟撃砲他
話しにならんぜ	勝ち（素手時・楽勝）
ぶっはー	〃（　〃　・辛勝）
どりゃー	〃（武器出し時）、空中投げ／合歓落し
おんどりゃー	コマンド投げ／再起不能殴り、特殊技／鳩尾抉り
ばくえんしょう！	必殺技／爆煙障
かえんしょう！	〃／火炎障
じてっきゅう！	〃／地鉄球
かえんごく！	〃／火炎獄
めっさっしょう！	真超力
そうじゃごう！	闇超力
うおー	闇コンボ
ぐっ	ダメージ（小）
ぐぉ	〃（大）
てぇりゃぁー	負け（K.O）

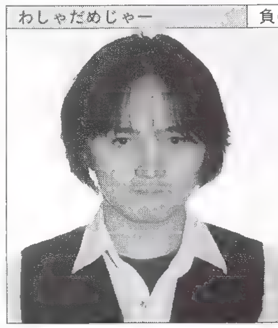


無頼漢ゴエモンは、一度やってみたかった人物で、その夢がこんなにも早くかなってしまい、喜びもひとしおだったのをよく覚えている。問題だったのは、他のキャラとどうやって違いをつけるかだが、年齢を25歳にし、渋いながらも若いゴエモンにしてみた。

向山（むかいやま）智成（ともなり）

天和

こりゃ	攻撃（強パンチ系）、空中投げ／飛翔太極菩薩掌
そりゃ	〃（強斬り系）、投げ／太極菩薩掌
せりゃ	〃（強蹴り系）
まだまだじゃのう	勝ち（素手時・楽勝）
わしのかちじゃ	〃（　〃　・辛勝）
よっこらしょ	コマンド投げ／背肩抱
どうじゃ！	必殺技／呪縛符、勝ち（武器出し時）
ほい！	〃／風烈弾（弱）、旋空剣（拳）
ほれ！	〃／風烈弾（強）（真）、守護獣烈弾
それ	〃／天魔円殺陣、特殊技／跳踵腿
はい	〃／閃滅掌、特殊技／落踵撃
そーれい	超力必殺、闇超力、特殊技／遁甲猿舞
ふえ	ダメージ（小）、負け（時間切れ）
ひえ	〃（大）
わしゃだめじゃー	負け（K.O）



声優の依頼があった時、一番悩んだのが配役でした。みんなそれぞれの役に了解してくれてありがとね。天和は特殊な声なので、僕が演じることになったけど……こんな役も演じこなせるようになったのは、千葉繁先生の御蔭です。超very感謝☆

関本（せきもと）しのぶ

鴉

しゃあっ	攻撃（強パンチ系）
しゃあー	〃（強斬り系）
しゃうと	〃（強蹴り系）、必殺技／乱れ羽
目障りな奴め	勝ち（武器出し時・楽勝）
哀れな奴よのう	〃（　〃　・辛勝）
半端者がー	〃（素手時）、闇コンボのフィニッシュ
どけ	コマンド投げ／罪、罰
はっ！	必殺技／羽刃、闇鴉、超力必殺
きぃー	〃／鴉刃、疾風羽
きぇー	闇超力
きっ	ダメージ（小）
くわ	〃（大）
忘れんぞー	負け（K．O）



この間、早々とニンジャマスターズの入ったゲームセンターで、鴉を使ってPLAYしてみたところ、自分の声がよく響いていたので少し恥ずかしかったです。でも比較的使いやすいキャラクターだと思いました。だけど、僕が使うと、足クセが悪くなるのは何故…。

木場（きば）孝一（こういち）

雷牙

うりゃ	攻撃（強パンチ系）
どりゃ	〃（強斬り系）
うおりゃ	〃（強蹴り系）
はあ	〃（中段攻撃他）
ぬおりゃー！	勝ち（素手時・楽勝）
だあー	〃（ 〃 ・辛勝）
〃	NINJAコンボのフニッシュ
へっへっ	勝ち（武器出し時）
でぃや	特殊技／雷牙暴夢
おりゃー！	必殺技／雷撃殺
もらったー！	〃 ／地雷龍
くらえ！	〃 ／爆雷撃・爆殺
うりゃー！	〃 ／ ・雷殺
とどめだ！	〃 ／ ・撃殺
うおー！	〃 ／雷・天龍、雷・地龍、負け（時間切れ）
まだまだー！	／雷・天龍(真)、雷・地龍(真)のフニッシュ
ふんぬおー！	超力必殺

ぐっ	ダメージ（小）
ぐぁ	〃 （大）
ばかなー	負け（K.O）



賞金稼ぎ。自分の力を誇示するには恰好の職業(?)といえますが、彼は強い相手と戦うことで何を得ようとしたのでしょうか？　富・名声とも違う〝何か〟を。それとも単に戦うことが好きなのか？　彼、雷牙のように自分のやりたいように人生生きてみたいものです。

矢野雅彦

ナツメ

はっ	攻撃（強パンチ系）
しゃあ	〃（強斬り系）
や	〃（強蹴り系）、特殊技／地龍炮
あなたじゃ役不足よ	勝ち（武器出し時）
たいしたことないわね	勝ち（素手時・楽勝）
ていやー	コマンド投げ／大峰嵐
いくぞ	真超力のスタート、闇コンボの途中
全然ダメ	真超力のフィニッシュ
いやー	闇超力のスタート
ていーや	必殺技／轟斬舞、通常投げ
食らいな	〃 ／飛鳥
でいや	〃 ／刃空斬、特殊技／昇斬斧他
そーら	〃 ／刃空斬（真）
うっ	ダメージ（小）
うあ	〃 （大）

ああー	負け（時間切れ）
いやー	〃（K.O）



私、顔はぽっちゃりしてるけど体は悲しいくらい（笑）細いんです。ナイスバディのナツメの声は、体格差からして辛かったですけどがんばりましたっ！　初めての声の仕事、初めてのマイキャラ。みなさん、ナツメで戦う時は絶対に負けないで下さいね!!

蓑田まゆみ

鳳凰

えい	攻撃（強パンチ系）
やぁ	〃（強斬り系）
はっ	（強蹴り系）
戦いとは無常なり	勝ち（武器出し時・楽勝）
オンバサラ	〃（〃 ・辛勝）
オンカカカビサンマエイソワカ	〃（素手時）
はいっやー	特殊技／菩薩掌
オン	超力必殺
くうせんこう！	必殺技／空閃光
ちれっせん！	〃 ／地裂閃
ほうおうてんぶ！	〃 ／鳳凰天舞
はっ	〃 ／鬼神斬・邪鬼殺
〃	特殊技／内獅子掌、烏枢沙撃
だいにちしゃなしょうらい！	真超力
むそうたいようけん！	闇超力
えいやー	特殊技／迦楼羅弾、安仁羅

かっ	ダメージ（小）
うぉー	〃 （大）
これもさだめかー	負け（K.O）



なにしろ見た目が見た目なので、オーディション前日は「○雀王」のビデオを見てお勉強（笑）。でも当日は、風邪で声がスカスカで（泣）大変。ADKさん、すみません。皆様、半蔵同様、可愛がって下さいね。あと、夏コミ遊びにいくので、見たら声かけて下さい。

藤尾義勝

霞

やー	攻撃（強パンチ系）
はーっ	〃（強斬り系）
たー	〃（強蹴り系）
えーい	必殺技／緋斬撃・百合
霞つよーい	勝ち（素手時・辛勝）
あはっ勝っちゃった	〃（武器出し時）
えっえーい	コマンド投げ／緋旋倒
えへへ	必殺技／緋円舞
ひせんしゅう！	〃 ／緋旋蹴
ひりゅうせん！	〃 ／緋龍旋
ひてんしゅう！	〃 ／緋天蹴
やー	〃 ／緋天脚
そぉれい	〃 ／卦脚円旋蹴、転身旋風他
ひせんちゅうげき！	超力必殺
ひえんせん！	真超力
ひせんえんぶじん！	闇超力
はぁー	闇コンボ

あ	ダメージ（小）
いや	〃 （大）
ごめんなさーい	負け（K.O）



皆は格好よくキメてるのに、どーして君はそんなにおヌケなの？って最初は思ったんですよ。今は「まぁそんなトコが愛嬌があっていいのよね」と自分にいいきかせてます。『○○な子ほど可愛い』って言葉もありますしね（笑）。これってカンペキ親バカ状態!?

加藤雅美

雲仙

んが	攻撃（強パンチ、強蹴り系）
ふんがー	〃　（強斬り系）
のうらぁー	投げ／地獄門、超力必殺のつかみ途中
散れっザコが	勝ち（素手時・楽勝）
弱すぎる	〃（　〃　・辛勝）
寝てろっザコが	〃（武器出し時）
このザコが	コマンド投げ／常闇送り
だー	超力必殺のためとおわり、真超力の途中の構え
うおりゃ	必殺技／大粉砕撃
おちろ	〃　／大獄殺弾
どうりゃー	〃　／罪人裁き
このー	〃　／大地鳴動
ふん	〃　／大獄殺弾のスタート、因果応報のスタート
はっ	〃　／懺悔覚悟・南無
うりゃ	真超力のフィニッシュ
ぜい	闇超力のフィニッシュ
がぁ	ダメージ（小）

ぐぅっ	ダメージ（大）
ぐあー	負け（時間切れ）
な、なんじゃー	〃　（K.O）



♪気は優しくて力もち♪なんて歌が聞こえてきそうな大男。こわそうな顔とは裏腹な、優しくまじめな心根を持つ雲仙という男は、性格的には自分に一番近いかな…（くれぐれも顔じゃないぞ）。そんな彼だからこそ心からのエールを送ります。〝がんばれ！　雲仙〟

矢野雅彦（やのまさひこ）

蘭丸

せい	攻撃（強パンチ系）
てい	〃（強斬り系）
わい	〃（強蹴り系）
実よ我がために	勝ち（武器出し時・楽勝）
はっはっはっ	〃（　〃　・辛勝）
魂よ我がもとへ	〃（素手時）
冥界に散れ	コマンド投げ／歌姫夜曲
げんざんぶ！	必殺技／幻斬舞、幻斬舞・虚空
むげんろう！	〃　／夢幻楼
おうか！	〃　／幻楼舞・桜花
ふうげつ！	〃　／　　・風月
げんすい！	〃　／　　・幻水
せや	〃　／連桜花（１段目）
むそうめいばく！	超力必殺
むげんおうか	真超力
げんまそうしょう！	闇超力
はい	NINJAコンボ

あっ	ダメージ（小）
うわっ	〃　（大）
我が魂よー	負け（K.O）



私、実はまだ自分の声と蘭丸の動きが重なったところを見ていないんです。ゲーセンにはよく出かけるのにね（笑）。中性的な役は初めてでしたが（ばーさんとかはあったんですけどね）わりと素直に演れたと思っております。地声は低いんですよ、私（ふふっ）。

石井康恵（いしいやすえ）

信長

ぜい	攻撃（強パンチ系）
ぜあ	〃（強斬り系）、必殺技／落鳳斬
ぜぇあっ	〃（強蹴り系）
うあー	勝ち（素手時・楽勝）
うっはっはっはっは	〃（　〃　・辛勝）
無となれ	〃（武器出し時）
失せろ	コマンド投げ／冥道六芒哭
食らえ！	必殺技／三界無惨・天堕、飛槍天舞
下郎が！	〃　／　　・地割、飛天雷爪
ふあ	〃　／　　・人滅
そこか！	〃　／黒旋連環殺
むうん	〃　／大六天魔鏡
食らいつくせ！	超力必殺
我が血となり肉となれ！	闇超力
ぐっ	ダメージ（小）

ぐあ	ダメージ（大）
我が身不滅なり	負け（K．O）



信長を演じるに当たって、特に注文をうけなかったので、子供の頃からずっと思い描いていた信長を、ストレートに演じたつもりです。

信長と初めて対戦する時に、威圧感や殺意みたいなものをプレイヤーが感じてくれればと思います。

原田正夫（はらだまさお）

ナレーション

第１戦	ラウンド開始前
第２戦	〃
第３戦	〃
最終戦	〃
勝負	ラウンド開始
開始	〃
完全勝利	ラウンド終了（２本取った時）
圧勝	〃　（パーフェクト勝ち）
先勝	〃　（普通に勝ち）
天下無敵	〃　（２本目でパーフェクト）
時間切れ	〃
相打ち	〃
サスケ	キャラ名
カムイ	〃
雷牙	〃
天和	〃
鴉	〃
鳳凰	〃
ナツメ	〃

ゴエモン	キャラ名
雲仙	〃
霞	〃
蘭丸	〃
信長	〃



ナツメ役で、自分としては低音を出しきり、ナレーションで要求されたのは〝淡々とした（？）低めの女性の声〟。「あなたじゃ役不足よっ」それは私のこと。ゲームの声は一瞬や短時間勝負なので難しいですが、がんばっていきますのでよろしくお願いします!!

蓑田まゆみ（みのだまゆみ）



ウルトラ編集後記

●近頃、引越ししたい病のキャリアになっている。インターネットもはじめたい。そして指輪物語のホームページを覗く。コンタクトも買いたいしバイクも欲ちい。あひ～！　金がいくらあっても足りぬ！（伊丹）

●天の啓示を受けてから早１ヵ月が経った。あの晩からただひたすら電話線の中をさまよう自分の姿を、ディスプレイ越しに眺めてきた。しかし、じきにその光景は机の上の古びた写真の中に収まるのだ。（蒲地）

●最近、まわりが勝手なこと書いてるので誤解されてるかもしれないけど、自分は断じてそんな奴じゃないっす。安心して攻略を読んで下さい。それにしても攻撃時間調べ。かな～り強敵だった。（ジェイケイ）

●ニ・ジ・マ・スー、・ニ・ジ・マ・スー。あひ騎士真似してしゅまん。またもや俺の担当したキャラあひーだった。餓狼３のボブでウハウハ言ってた自分が懐かしいのう。誰か強キャラ提供してちょ。（モリスケ）

●ニ・ン・マ・スー、ニ・ン・マ・スー。何か、鳳凰の大日遮那招来がおむすび山頂戴に聞こえるのは、俺とヤンさん（FLN）だけではないはずだ！　まぁいいや。皆さんお疲れさまでした。（修羅騎士　鷹）

●久し振りの編集後記…、っていっても今回は数値等の調べものばかりで、あんまり貢献していない。ヤンさんの代理でこの編集後記を書いているようなものかも（笑）。（奥女中秀麿）

●ひさしぶりにお金が底をつき息をひきとる寸前だったけど、無事まこちゃんに保護されました。仕事はかなり迷惑をかけたので、からあげ棒とカツ丼から離れ、カルボに定着します。ウイッ。（蒼炎闘士ゆーち）

NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～
完全攻略マニュアル

ネオジオフリーク編集部責任編集
GEIBUN MOOKS No.165
1996年８月20日発行
定価1,280円（本体1,243円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL　03-5992-2051
広告営業TEL　03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
TEL　03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社
協力●株式会社　エーディーケイ

●発行人／中西吉永　●編集人・編集長／勝俣篤　●副編集長／伊丹恭　●編集スタッフ／中村剛司，山崎裕，稲葉祥子，新谷祥子，蒲地美樹　●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，風のFLN，蒼炎闘士ゆーち，奥女中秀麿　●協力／永田寛　●制作スタッフ／鳥貝なつみ，田原節子　●制作協力／根津修一，元山（益田伸二・鍋西祐二・山根千佳），松永一美　●広告営業部／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

●ネオジオフリークサービス部提供●

NEO・GEOオリジナル・グッズ

通信販売コーナー

ステッカー

●ヨコ16cm×タテ8cm

価格：1,030円
送料：100円



草薙京（2枚1組）
商品番号：ST-KYO-01



テリー・ボガード
（2枚1組）
商品番号：ST-TER-02



覇王丸（2枚1組）
商品番号：ST-HAO-03

ポストカード

●6枚セット



価格：309円
送料：100円
商品番号:PS-01

フィギュア

●クレーンゲームのフィギュア

価格:2,060円
送料:500円



龍虎の拳　外伝（10体1組）商品番号：F-RYU-01



サムライシリーズ（10体1組）商品番号：F-SAM-02

Tシャツ

●プリントは何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊仕上げ。日本製。伸び縮みなし。S、M、Lから希望サイズを必ず明記

イラストは森気楼!!
NF1周年記念
描き下ろし！
限定100枚!!



価格：2,884円
送料：500円
商品番号：S-YMA-01

通信販売をご利用される時のご注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。複数の商品をお買い上げいただいた時の送料（手数料）は、テレカ、ポストカード、ステッカーだけを一括注文される場合は何枚でも100円。その他の場合は、一律合計500円となります。
●ご入金日から商品の到着までには、2～3週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】
☎03－5395－6314（NFサービス部）

草薙京ジグソーパズル

NFオリジナル
京パズル
限定300個!!

●300ピース
(サイズ:38cm×26cm)



価格:1,545円送料:500円
商品番号:P-KYO-01

テレホンカード

NF表紙をテレカに!!
各限定300枚！





価格：1,236円
送料：100円

八神庵
商品番号:T-IOR-01

ナコルル・リムルル
商品番号:T-NR-02





草薙京
商品番号:T-KYO-03

舞・ユリ・アテナ
商品番号:T-YMA-04

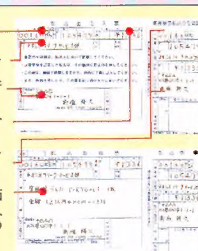
申込方法

①現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202　㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部　「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

②郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160-5-105479」です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

記入例

口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



　※実際の商品とロゴ等若干異なる場合があります。



1996年8月20日発行　発行人/中西吉永　編集人/勝俣篤
¥1280
雑誌 63638—70
T1063638701281